

GURPS

Quarta Edição

CATACLISMO



POR PHIL MASTERS E JONATHAN WOODWARD

STEVE JACKSON GAMES

GURPS®

Quarta Edição

Revisado em 21 de setembro de 2025
atualizações e outros livros em: <http://t.me/modulobasico>

CATACLISMO™



Escrito por PHIL MASTERS e JONATHAN WOODWARD

Baseado em *GURPS Fantasy* escrito por STEVE JACKSON, KIRK TATE, e JANET NAYLOR

Arte da Capa por BOB STEVLIC

Ilustrado por BOB STEVLIC e CHRIS QUILLIAMS

Cartografia por J. KOVACH

Editado por ANDREW HACKARD



ISBN 1-55634-744-8

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

STEVE JACKSON GAMES

SUMÁRIO

1. HISTÓRIA..... 5	<i>Alguns Artefatos Lendários .. 26</i>	<i>Santos 60</i>	<i>Yibyarak:</i>
YRTH PRÉ-HUMANOS 6	<i>Misticismo 26</i>	<i>A Cúria..... 61</i>	<i>A Cidade Goblin... 100</i>
<i>Astronomia e Geografia</i>	<i>Alquimia 28</i>	<i>Ordens Sagradas 61</i>	<i>Os Irmãos de Mercúrio.. 102</i>
<i>de Yrth..... 6</i>	<i>A Genética da</i>	<i>A Ordem de Frederico .. 62</i>	ARATERRE..... 103
O CATACLISMO 7	<i>Aptidão Mágica 29</i>	<i>O Segredo dos Templários.. 63</i>	<i>Os Feudos 104</i>
<i>Jogando o Cataclismo 7</i>	TECNOLOGIA 30	<i>Os Miquelitas 64</i>	MAPA DE ARATERRE E
<i>Civilizações Emergem .. 8</i>	<i>Engenharia Clandestina.. 30</i>	<i>A Vida Após a Morte 65</i>	DOS ATÓIS GÊMEOS 105
<i>Linha do Tempo</i>	<i>Transporte 31</i>	ISLÂ..... 65	<i>Tecnologia Marítima .. 105</i>
<i>(200 AEC a 1550 EC).. 9</i>	<i>Medicina..... 32</i>	<i>A Sharia 67</i>	<i>O Príncipe de Araterre.. 106</i>
A DISSEMINAÇÃO DA	<i>Imprensa..... 32</i>	<i>Dervixes Julhari 67</i>	<i>Dama Catherine</i>
HUMANIDADE 10	PRINCIPAIS IDIOMAS 33	<i>Divisões do Islâ 69</i>	<i>“la Noire” 107</i>
<i>A Ascensão de Mégalos.. 10</i>	<i>Fala Não-Humana..... 33</i>	<i>As Visões das Religiões</i>	<i>Os Atóis Gêmeos 107</i>
<i>As Cruzadas 10</i>	<i>ARTES E ENTRETENIMENTO.. 34</i>	<i>Humanas Sobre os</i>	<i>A Ilha Bilit 108</i>
<i>A Igreja Unificada 10</i>	ARRANJOS SOCIAIS 38	<i>Não-Humanos 69</i>	<i>Aventuras nas Ilhas ... 108</i>
<i>Simon Menelaus 10</i>	<i>Camponeses..... 38</i>	<i>As Ordens Ghazi..... 70</i>	CAITHNESS..... 109
<i>Linha do Tempo</i>	<i>Não-Humanos em</i>	<i>As Visões dos</i>	MAPA DE CAITHNESS..... 109
<i>(1550 EC a 1900 EC).. 11</i>	<i>Sociedades Humanas.. 39</i>	<i>Não-Humanos Sobre as</i>	<i>A Mão de Prata..... 110</i>
NOVOS DESAFIOS..... 12	<i>A Classe Mercantil 40</i>	<i>Religiões Humanas 70</i>	<i>A Guerra Civil..... 113</i>
<i>Jihad 12</i>	<i>A Cavalaria 40</i>	<i>Radicais Muçulmanos</i>	<i>Rei Conall VI..... 114</i>
<i>O Cataclismo</i>	<i>Posições Sociais</i>	<i>e “Hereges” 71</i>	<i>Os Monarquistas 115</i>
<i>Ressurgido..... 12</i>	<i>Muçulmanas 40</i>	<i>Assassinato Hashishin. 72</i>	<i>Os Cavaleiros</i>
<i>Mégalos Reduzido..... 13</i>	<i>Armas e Heráldica..... 41</i>	JUDAÍSMO..... 73	<i>da Cantaria 115</i>
<i>Uma Reforma Yrthiana?... 13</i>	<i>A Nobreza 41</i>	<i>Berakhot e Kashrut 75</i>	<i>Baronesa Bronwyn 116</i>
OS ÚLTIMOS CEM ANOS 14	<i>Ordens de Cavalaria..... 42</i>	<i>Rabinos e Cantores 75</i>	<i>Os Rebeldes de Sterling.. 117</i>
<i>A Guerra dos Magos ... 14</i>	ESCRavidão 42	OUTRAS RELIGIÕES 76	<i>Photius e a</i>
<i>Mais Ataques dos Orcs... 14</i>	ECONOMIA 44	<i>Paganismo 76</i>	<i>Igreja de Caithness.. 118</i>
<i>Um Mundo Visto</i>	<i>Moedas de Ytarria 44</i>	<i>A Religião da Ilha Bilit.. 78</i>	<i>A Região Sul..... 119</i>
<i>em Sonhos 14</i>	CRIME E CASTIGO..... 44	<i>Hinduismo..... 78</i>	<i>A Ordem de São Jorge</i>
<i>Linha do Tempo</i>	SISTEMAS POLÍTICOS 45	<i>Budismo 79</i>	<i>do Dragão..... 119</i>
<i>(1900 EC a 2005 EC).. 15</i>	<i>Feudalismo..... 45</i>	<i>Religião Sahudense..... 80</i>	<i>A Grande Floresta 120</i>
<i>A Propagação da</i>	<i>Autocracia Megalana .. 46</i>	<i>Monges An’Fo’Tama 80</i>	AL-HAZ..... 120
<i>Floresta Negra..... 16</i>	<i>Os “Territórios Rebeldes” .. 47</i>	RELIGIÕES NÃO-HUMANAS .. 81	MAPA DE AL-HAZ..... 121
<i>As Guerras de Fronteira.. 16</i>	<i>Governo Muçulmano.. 48</i>	4. TERRITÓRIOS	<i>Status Hazifenses e</i>
<i>Guerra Civil</i>	<i>Governos Não-Humanos.. 48</i>	DE YRTH 84	<i>Wazifenses 121</i>
<i>em Caithness 16</i>	<i>Tribalismo..... 48</i>	PAÍSES E REGIÕES DE YTARRIA.. 84	<i>Os Governantes de Al-Haz.. 123</i>
<i>Neste Momento..... 16</i>	<i>Sahud..... 49</i>	MÉGALOS..... 85	<i>A Costa..... 125</i>
2. A VIDA EM YTARRIA 17	CENTROS URBANOS..... 49	MAPA DE MÉGALOS OCIDENTAL.. 86	<i>O Maelstrom 125</i>
OS POVOS DE YRTH..... 18	<i>Guildas..... 50</i>	<i>O “Império do Mal”? 87</i>	<i>As Montanhas..... 126</i>
<i>Raças Ancestrais 18</i>	SOCIEDADES SECRETAS E	<i>Status e Títulos Megalanos.. 87</i>	<i>A Peste dos Peregrinos... 127</i>
<i>Os Elfos Negros..... 18</i>	CONSPIRAÇÕES..... 52	<i>A Agência da</i>	<i>As Planícies..... 128</i>
<i>Os Recém-Chegados ... 20</i>	<i>Conspirações Mágicas.. 52</i>	<i>Serendipidade 88</i>	<i>Os Balikitas em Firuz.. 128</i>
<i>Relações Inter-raciais... 21</i>	<i>Bolas de Fogo vs. Pólvora .. 52</i>	<i>Mégalos:</i>	AL-WAZIF 129
<i>Gabrook:</i>	<i>Cultos Pagãos 53</i>	<i>Capital do Império.. 89</i>	MAPA DE AL-WAZIF 130
<i>O Mundo das Areias.. 21</i>	<i>Cultos de Mistérios 53</i>	MAPA DE MÉGALOS ORIENTAL.. 91	<i>Os Grandes Jogos 133</i>
<i>Loren’dil:</i>	<i>Cultos Diabólicos..... 53</i>	<i>O Imperador..... 92</i>	<i>Cidades de Al-Wazif .. 133</i>
<i>O Mundo Verde 22</i>	<i>Escolas Bárdicas 53</i>	<i>A Região Central 93</i>	<i>A Traição de Taveon ... 134</i>
<i>Olokun:</i>	<i>Os Engenheiros</i>	<i>Os Manitas..... 94</i>	<i>As Ruínas de Autheuil.. 135</i>
<i>O Mundo da Água... 22</i>	<i>Clandestinos..... 54</i>	<i>As Fronteiras</i>	<i>Os Pilares do Céu 136</i>
<i>Outras Raças 23</i>	<i>Círculos de Espionagem.. 55</i>	<i>Setentrionais 94</i>	CARDIEL 137
MAGIA 23	<i>Protestantismo 55</i>	<i>Lorde Claudius Maskill.. 95</i>	MAPA DE CARDIEL..... 138
<i>Magia Baseada</i>	3. RELIGIÃO..... 56	<i>A Cidade dos Mortos 97</i>	<i>Os Lordes 140</i>
<i>em Mágicas 23</i>	<i>Comparativo Teológico 56</i>	<i>A Região Sul 97</i>	<i>As Regiões de Cardiel 140</i>
<i>Itens Mágicos 23</i>	CRISTIANISMO 57	<i>Piratas 97</i>	<i>Tredroy: A Cidade das</i>
<i>Aptidão Mágica</i>	<i>Seres com Almas 57</i>	<i>A Região Oeste 98</i>	<i>Três Leis..... 142</i>
<i>em Não-Humanos .. 24</i>	<i>Direito Canônico..... 58</i>	<i>O Segredo da</i>	MAPA DE TREDROY 143
<i>Mágicas de Cataclismo .. 25</i>	<i>Heresia..... 60</i>	<i>Floresta Negra 99</i>	<i>Aventuras em Tredroy.. 147</i>

Criação do Sistema **GURPS** ■ STEVE JACKSON Produção Artística ■ ALEX FERNANDEZ Gerente de Vendas ■ ROSS JEPSON
 Editor da Linha **GURPS** ■ SEAN PUNCH Gerente de Produção ■ MONICA STEPHENS Coordenador de Erratas ■ ANDY VETROMILE
 Diretor de Arte ■ STEVE JACKSON Gráfica ■ MOE CHAPMAN **GURPS** FAQ a Cargo de ■
 Design de Páginas ■ PHILIP REED Director de Marketing ■ PAUL CHAPMAN STÉPHANE THÉRIAULT

Testador Chefe: Stephan Pennington. *Testadores:* Mark Baddeley, Frederick Brackin, Michael Cule, Peter V. Dell’Orto, Thomas Devine, Leonardo M. Holschuh, MA Lloyd, Paul May, David Moore, Simon Proctor, Shawn K. Stevenson, William H. Stoddard, Dustin Tranberg, Chad Underkoffler, e Jeff Wilson.

Agradecimentos para Tamar Amidon, Christopher Anthony, Elizabeth McCoy, e Matt Riggsby.

Phil Masters: Para meus jogadores nos últimos 25 anos, que sofreram enquanto eu aprendia. *Jonathan Woodward:* Para Annie Webber, sempre um abrigo na tempestade.

GURPS, Warehouse 23 e a pirâmide que tudo vê são marcas registradas da Steve Jackson Games Incorporated. Pyramid, **Cataclismo**, e os nomes de todos os produtos publicados pela Steve Jackson Games Incorporated são marcas registradas ou marcas comerciais da Steve Jackson Games Incorporated, ou usadas sob licença. **GURPS Cataclismo** é copyright © 2005 por Steve Jackson Games Incorporated. Todos os direitos reservados. Impresso nos EUA.

A digitalização, o upload e a distribuição deste livro pela Internet ou por qualquer outro meio sem a permissão do editor é ilegal e punível por lei. Adquiria apenas edições eletrônicas autorizadas e não participe ou incentive a pirataria eletrônica de materiais protegidos por direitos autorais. Agradecemos seu apoio aos direitos do autor.

SAHUD	148	Kobolds.....	195	Cortesão.....	208	Harpas	222
Quem é "Sahudense"? ..	148	Medusas.....	195	Curandeiro	209	Hidras	222
MAPA DE SAHUD	149	As "Raças de Monstros" ..	196	Engenheiro Clandestino ..	209	Hipogrifos.....	222
Mulheres em Sahud ..	152	Minotauros	197	Espadachim.....	210	Krakens.....	223
Os Territórios dos		Octopodianos.....	197	Guarda.....	210	Marsupos.....	223
Clãs de Sahud.....	153	Ogros.....	197	Ladino Urbano	210	PdJs Animais	224
Ninjas Sahudenses.....	153	Orcs.....	198	A Lente da Mão de Prata ..	210	Moas	224
Kinkaku e Uulinn.....	154	Criando Novas Raças ..	198	Mago Autônomo	211	Moncos	224
Os Olhos do Céu	155	Pequenos	198	Outros Empregos	211	Pégasos	224
ZARAK	157	Povo do Mar	199	Mago de Combate	212	Adestramento de Animais,	
MAPA DE ZARAK	158	Reptantes.....	199	Marinheiros.....	213	e "Híbridos"	225
O Cataclismo Subterrâneo ..	158	Trolls	199	Mateiro	213	Quelidras Gigantes....	225
Status Social em Zarak ..	159	Cruzamentos Entre Raças ..	200	Mercador	213	Tardívgagos	225
Mulheres Anãs	159	OS AMALDIÇADOS	200	Mercenário	214	Unicórnios	225
Anões da Superfície.....	160	Carnicais.....	200	Miquelita	214	DRAGÕES	226
Tecnologia em Zarak ..	161	Licantropos	200	Lentes Místicas	215	ANIMAIS DOMÉSTICOS	228
Os Sete Reis Irmãos ..	161	Vampiros	201	Místico	216		
O Povo de Thulin	163	MODELOS DE PERSONAGENS		Sacerdote-Mago	216	7. CAMPANHAS	
AS TERRAS DOS ORCS	163	DE AVENTURA	202	Lentes de Sacerdote-Mago ..	216	EM YRTH	230
MAPA DAS TERRAS DOS ORCS ..	164	Artista	202	Missionários	217	ESTILOS DE JOGO	230
As Tribos Orcs	164	Artista Marcial	203			Estilos Mistos.....	231
O Castelo Defiant	164	Mestres das Artes Marciais ..	203	6. CRIATURAS	218	Aprendendo Com a História ..	232
Outras Raças	166	Técnicas	204	VIDA SELVAGEM "COMUM" ..	218	Cuidado com a Pólvora ..	233
Aventuras de		Assassino	204	Pragas.....	219	OS PDJs	235
Fronteira e Tribais ..	166	Bárbaro do Norte	204	CRÍATURAS FANTÁSTICAS	219	PdJs Criminosos vs.	
OS TERRITÓRIOS DOS NÔMADES ..	167	Bardo	204	Aranhas Gigantes	219	PdJs Idealistas.....	235
MAPA DOS TERRIT. DOS NÔMADES ..	167	O Bardo-Mago	205	Basiliscos	219	Interpretando	
A Lenda de Heolford ..	168	Caçador de Recompensas ..	205	Bradípodas	219	Vocês Mesmos	236
A Religião do		Camponês Heroico.....	205	Caustiguses.....	220	A Magia em Yrth	236
Homem do Norte ..	170	Aventureiros de		Demônios.....	220	MUDANDO O MUNDO	237
Lars, o Cego.....	172	Outras Profissões ..	206	Os Pântanos Ácidos ..	221	EPÍLOGO: O FUTURO DE YRTH ..	237
AS TERRAS SELVAGENS		Cavaleiro Errante.....	206	Demosqualos	221	ÍNDICE	238
DO SUDOESTE	173	Lentes para a Cavalaria ..	207	Dragonetes.....	221	MAPAS	241
O Grande Deserto	173	Charlatão	207	Bestial, mas Inteligente ..	221		
MAPA DO GRANDE DESERTO ..	173	Agentes da Serendipidade ..	208	Grifos.....	222		
As Planícies Meridionais ..	173						
As Ruínas Élficas	174						
As Terras dos Gênios ..	174						
MAPA DAS TERRAS DOS GÊNIOS ..	175						
NÍVEIS DE MANA POR YTARRIA ..	176						
OS OCEANOS	178						
Culturas Insulares	179						
As Tribos de Elfos do Mar ..	179						
O Cataclismo Subaquático ..	180						
Além dos Mares?	181						
Acrecentando Novas Regiões ..	181						
5. PERSONAGENS ...	182						
PONTOS INICIAIS	182						
CRÍANDO PERSONAGENS	183						
Vantagens	183						
Hierarquia Relig. das Autori-							
dades Eclesiásticas ..	184						
Desvantagens.....	185						
Perícias	186						
STATUS E RIQUEZA	187						
Seu Custo de Vida Ideal ..	187						
RAÇAS NÃO-HUMANAS	188						
Anões	188						
Centauros	188						
Elfos	188						
Elfos do Mar.....	189						
Esfinges.....	189						
Espíritos	190						
Gárgulas	190						
Gênios Ascendentes ..	191						
Gigantes	191						
Gnomos	192						
Goblins	192						
Golfinhos	192						
Hobgoblins	193						
Homens-Tubarão	193						
Animais Inteligentes ..	194						
Homens-Insetos	195						

Sobre GURPS

A Steve Jackson Games está comprometida com o total apoio aos jogadores de **GURPS**. Nosso endereço é SJ Games, P.O. Box 18957, Austin, TX 78760. Por favor, inclua, um envelope selado e auto-endereçado toda as vezes que você nos escrever! Nós também podemos ser contatados por e-mail: info@sjgames.com. Nossos recursos online incluem:

Pyramid (www.sjgames.com/pyramid). Nossa revista on-line inclui novas regras e artigos para **GURPS**. Ela também abrange o sistema **d20**, **Ars Magica**, **BESM**, **Call of Cthulhu**, e muitos mais grandes jogos — e outros lançamentos da Steve Jackson Games como **Illuminati**, **Car Wars**, **Transhuman Space**, e mais. Assinantes da **Pyramid** também terão a oportunidade de testar novos livros **GURPS**!

Novos suplementos e aventuras. **GURPS** continua a crescer, e nós vamos ficar felizes que você saiba o que está chegando de novo. Para um catálogo atual, envie-nos um envelope selado de tamanho Legal, ou apenas visite www.warehouse23.com.

e23. Nossa divisão de e-publicações oferece aventuras **GURPS**, ajuda em jogos, e apoio que não está disponível em nenhum outro lugar! Basta acessar e23.sjgames.com.

Errata. Todo mundo comete erros, incluindo nós — mas nós fazemos o nosso melhor para corrigir os nossos erros. Atualização de folhas de erratas para todas as versões de **GURPS**, incluindo este livro, estão disponíveis em nosso site — veja abaixo.

Internet. Visite-nos na World Wide Web em www.sjgames.com para erratas, atualizações, P&R, e muito mais. Para discutir **GURPS** com o pessoal da SJ Games e colegas jogadores, venha para nossos fóruns em forums.sjgames.com. A página da web de **GURPS Infinite Worlds** pode ser encontrada em www.sjgames.com/gurps/books/banestorm/.

Bibliografias. Muitos dos nossos livros têm extensas bibliografias, e estamos colocando-os online — com links para poderem comprar os livros que lhe interessam! Vá para a página web do livro e procure o link "Bibliografia".

GURPSnet. Esta lista de e-mail hospeda grande parte da discussão online do **GURPS**. Para participar, acesse www.sjgames.com/mailman/listinfo/gurpsnet-l/.

Regras e estatísticas neste livro são especificamente para o **GURPS Módulo Básico da Quarta Edição**. Referências de páginas que começam com MB se referem a esse livro, não este.

INTRODUÇÃO

Qual permanente furacão é este mundo...

– William Shakespeare, *Péricles*

Bem-vindo a Yrth — o mundo do Cataclismo. Aqui, a humanidade e uma dúzia de outras raças, órfãs e autores do fenômeno, empunham espadas e mágicas em uma luta pela sobrevivência e glória. Embora trolls e dragões se escondam nos lugares escuros, os piores perigos de todos podem ser encontrados nas florestas verdejantes e grandes palácios...

SOBRE ESTE LIVRO

GURPS Cataclismo é um guia para aventuras de RPG de fantasia no mundo de Yrth, particularmente no continente de Ytarria. Yrth se parece muito com nosso próprio mundo, exceto pelo fato de que a magia funciona lá e nenhuma de suas raças sapientes ou semi-inteligentes originais são humanas. No entanto, um antigo vórtice dimensional conhecido como Cataclismo tem periodicamente transplantado humanos e outros para Ytarria, vindos da Terra... e de outros lugares.

Este livro é um suplemento para o **GURPS Quarta Edição**, e jogos baseados em Yrth podem ser narrados com nada mais do que isso e os dois volumes do **GURPS Módulo Básico**. No entanto, muitos jogadores podem querer explorar a extensa lista de mágicas e diretrizes de regras em **GURPS Magia** bem como as orientações gerais da campanha encontradas no **GURPS Fantasy**.

A maior parte do **GURPS Cataclismo** destina-se a ser lido por ambos MJs e jogadores. No entanto, os MJs podem pedir aos jogadores que não leiam o Capítulo 3, que detalha as culturas de Ytarria; há um ou dois segredos revelados por lá. Por outro lado, alguns MJs podem preferir tratar parte do que é dito lá como credíes populares, rumores não corroborados, ou mentiras descaradas, apenas para manter os jogadores que “trapacearam” inseguros e desequilibrados. Definitivamente encorajamos tais artimanhas. O Capítulo 6 é voltado principalmente para MJs, mas fornece sugestões e esboços, em vez de detalhes. Os jogadores podem achar esta seção útil ao construir os antecedentes de seus personagens.

Histórico da Publicação

Yrth, o mundo **GURPS** de fantasia, é realmente mais velho que **GURPS** em si. Ele apareceu pela primeira vez em 1985 como o cenário para **Orcslayer**, por Warren Spector e Steve Jackson; esta aventura focou na região de Caithness e funcionava com o sistema principal de combate para **GURPS**, publicado no ano seguinte.

Em 1986, uma representação maior desse mundo apareceu na primeira edição de **GURPS Fantasy**, por Steve Jackson. Um guia geral para jogar cenários de fantasia em **GURPS**, também descreveu Yrth como uma amostra de cenário, ainda focando em Caithness. Essa terra reapareceu em 1988 como o local para Aaron Allston e J. David George's **GURPS Fantasy: Harkwood**, um cenário de campanha baseado em um feudo. Em 1989, Alexander von Thorn's **GURPS Fantasy: Tredroy** voltou os olhos para a “Cidade das Três Leis”. Kirk Tate e Janet Naylor escreveram uma edição de 1990 completamente nova intitulada **GURPS Fantasy: O Mundo de Yrth — Magia e Luta pela Supremacia**, que investigou os mistérios de Ytarria ainda mais.

Yrth era o cenário “padrão” oficial do **GURPS** para jogos de fantasia, mas depois de 1990 foi apenas ligeiramente desenvolvido, principalmente na antologia de 1991, **GURPS Fantasy Adventures**, que apresentou cenários de Chris W. McCubbin, David Dunham, Walter Milliken e David L. Pulver. Autores da revista *Pyramid* continuaram a

discutir Yrth; esse mundo também recebeu menções em vários suplementos de **GURPS** orientados à fantasia “genéricos” ao longo dos anos.

Este livro retorna a Yrth, avançando sua história 15 anos a partir de sua última descrição substancial e alinhando a mecânica do jogo com o **GURPS Quarta Edição**. Ampliamos o escopo geral em alguns pontos, exploramos mais detalhes em outros — e aproveitamos a oportunidade para mudar algumas coisas.

Ytarria

Este livro, como seus predecessores, enfoca o continente de Ytarria. Localizado no hemisfério norte de Yrth, Ytarria se estende por aproximadamente 5.000 km. Os climas locais variam de desertos áridos e florestas subtropicais no sul a regiões subárticas frias no norte. Os humanos colonizaram várias ilhas remotas, mas mantêm contato com as culturas do continente. Algumas raças não-humanas vivem sob as próprias ondas.

Embora existam outros continentes em Yrth, a viagem marítima é difícil. É provável que os navios sejam assolados por correntes poderosas, tempestades selvagens, monstros e estranhezas sobrenaturais. Os MJs podem enxergar essa falta de desenvolvimento dos continentes vizinhos de Ytarria como um convite para projetar e povoar esses lugares; Contudo, o **GURPS Cataclismo** foi escrito explicitamente para fornecer muitas oportunidades de aventura da forma como está.

Sobre os Autores

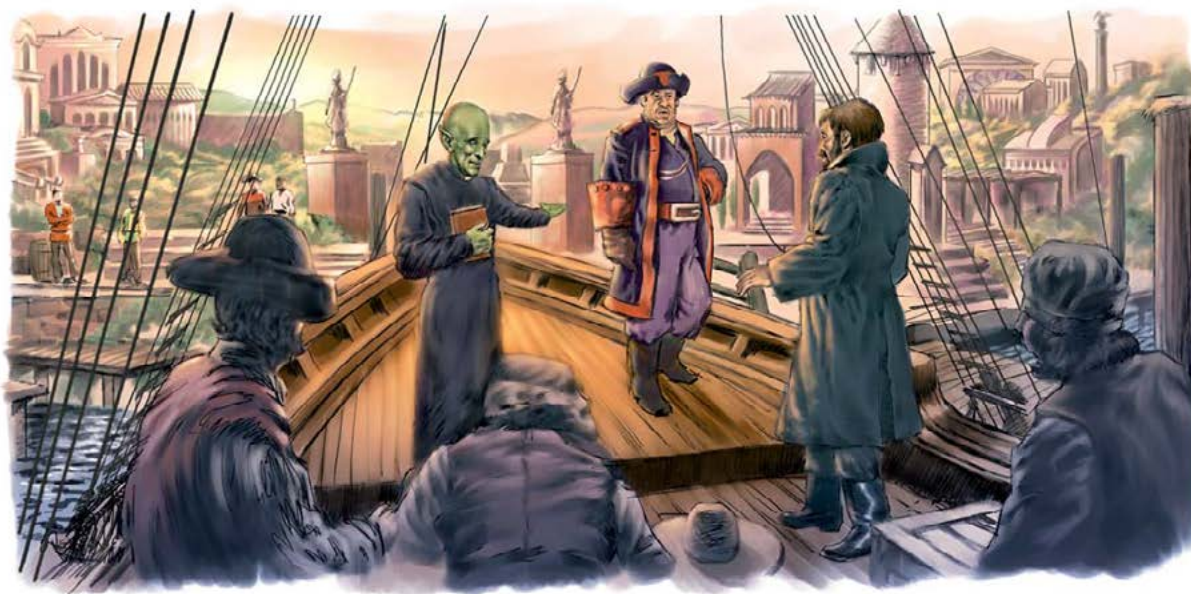
Phil Masters joga RPGs desde 1978; sua primeira publicação profissional aconteceu em 1980, seu primeiro livro de RPG em 1990, e seu primeiro trabalho para a Steve Jackson Games (**GURPS Arabian Nights**) em 1993. Desde então, ele trabalhou em muitos outros livros **GURPS**, incluindo os RPGs **Discworld** e **Hellboy** (este último também com Jonathan Woodward). Ele também escreveu para White Wolf, Guardians of Order e Eden Studios, entre outros. Ele mora no Reino Unido, tem uma mesa quinzenal e às vezes ajuda a organizar convenções de RPG.

Jonathan Woodward, um escritor freelance e profissional da computação, é o autor ou co-autor de **GURPS Ogre**, **GURPS Magic Items 3**, do **Hellboy Sourcebook and Roleplaying Game**, e **Transhuman Space: In The Well**, todos da Steve Jackson Games. Ele também é co-autor de vários livros para a White Wolf Publishing. Além de RPG, ele coleciona livros e desconstroi mapas. Ele mora em Massachusetts, com uma casa de verão em Sahud.

CAPÍTULO UM

HISTÓRIA

1



Harry Williamson, capitão do **Santa Marta**, era um homem preocupado. Seu navio tinha sobrevivido à tempestade que começou do nada na noite anterior, embora ele tivesse chegado terrivelmente perto de perder sua vela principal, correndo antes daqueles ventos enlouquecidos. Mas as tempestades faziam parte da vida; era tudo que aconteceu depois que estava lhe dando calafrios. O dia estava quente demais, o litoral estava todo **errado** e agora... Harry conhecia cada centímetro do Canal e até a Espanha, mas esta bela cidadezinha, a primeira que avistaram, era novidade para ele. Algumas das construções nas colinas eram definitivamente de mármore, e isso não fazia sentido algum.

O povo do porto havia evidentemente decidido que havia algo curioso no navio também, e um sujeito corpulento com um fardamento estranho subiu a bordo na primeira oportunidade. Ele tinha “sargento” escrito nele. Reconhecendo Harry como o capitão, ele se aproximou. “Quem és tu?” Seu português tinha um sotaque estranho.

“O **Santa Marta**”, respondeu Harry, “Saído de Londres.”

A testa do sargento franziu. “Ah, meu velho avô me falou sobre isso. Em Ingala-terra, não é?”

Harry acenou com a cabeça em silêncio, e o sargento acenou de volta, parecendo simpático. “Então **foi** um cataclismo ontem à noite”, observou ele. “O Padre Hermann disse que poderia ser, embora a maioria das pessoas pensasse que o último desses os tivesse extinguido na época do meu pai.”

“Não é verdade, lamento dizer”, comentou outra voz. O estômago de Harry se revirou. A outra... **pessoa** agora a bordo era claramente um demônio, mais baixo que um homem, de pele verde e rosto torto. O fato de ele estar usando uma túnica de padre e um crucifixo era certamente uma piada diabólica. O resto da tripulação ficou igualmente horrorizado, cambaleando para trás, murmurando orações e buscando amuletos da sorte.

A criatura continuou: “O Cataclismo nunca morreu, embora as ocorrências tenham sido muito menos comuns nos últimos tempos. Mas peço desculpas, capitão.” **E os santos, tenham misericórdia**, pensou Harry, **mas ele realmente parece estar arrependido**.

O demônio — sorriu? — no que poderia ter sido uma forma tranquilizadora, em um rosto humano. Uma parte distante e perenemente imperturbável da mente de Henry se perguntou ironicamente se ele deve-

ria estar se fixando em tal bobagem, quando era óbvio que ele claramente enlouqueceu.

O bizarro clérigo parecia sentir os pensamentos de Harry; ele fez um gesto com a mão verde e nodosa para indicar o porto. “Isso deve ser confuso para você. Eu sei o que você deve estar pensando, mas você e sua tripulação não estão mortos nem amaldiçoados. Vocês são simplesmente vítimas da maior loucura da história deste mundo. Mas este não é o mundo em que você nasceu.”

E então outro infeliz viajante de outra dimensão chega a Yrth, arrebatado de nossa própria Terra como tantos antes dele. Mas o que é o “Cataclismo” que os trouxe aqui? Como surgiu e o que mais fez? E que outros mundos ele devastou?

A concisa história de Yrth neste capítulo, desde a pré-história até o ano de 2005 EC, responde a essas perguntas e muitas outras. Ele se concentra no continente de Ytarria, as “terras conhecidas” de Yrth. Todas as datas, incluindo as pré-Cataclismo, são dadas em termos do calendário moderno. Para fins de jogo, os MJs podem presumir que as datas Yrthianas funcionam da mesma maneira que as de nossa própria Terra.

YRTH PRÉ-HUMANOS

Antes do Cataclismo, Yrth era o lar de três grandes raças inteligentes — anões, elfos e orcs — e várias raças menores relacionadas a eles. Desde que se tem registro da história de Yrth, anões e elfos ocasionalmente entraram em confronto, mas ambos os grupos *sempre* detestaram os orcs.

Os escritos de anões e elfos não remontam tão longe quanto se poderia esperar para esses povos longevos; os mais antigos datam de aproximadamente 200 AEC. Seus primeiros pergaminhos dizem respeito a tribos sofrendo com um revés ou outro: uma mudança brusca no clima, uma invasão orc ou — lamentavelmente frequentemente — uma guerra entre anões e elfos.

A partir do quarto século da Era Comum, meio milênio depois, Ytarria havia basicamente se estabilizado. Zarak, que era maior até então, abrigou os anões; eles também estabeleceram assentamentos menores em outras cadeias de montanhas. Os elfos se restringiam principalmente às florestas, que se estendiam por enormes áreas na época: a Grande Floresta, a Floresta Negra e o Bosque do Imperador são apenas os vestígios de uma vasta floresta que encobria o coração do continente. Os orcs vagavam pelas terras vizinhas, ocasionalmente invadindo aldeias de elfos e cavernas de anões ou queimando florestas para limpá-las para a caça. As relações entre anões e elfos eram tão pacíficas como nunca; a última guerra havia terminado há séculos, e os habitantes das montanhas trocavam alegremente pontas de flechas de aço e lâminas por carne fresca e vegetais cultivados ao sol do povo da floresta.

Ascensão dos Elfos Negros

A maioria dos elfos, no passado como no presente, se dava bem o suficiente com as outras raças que compartilhavam seu mundo. Embora tenham lutado contra anões e orcs no passado, eles pensavam na paz como o estado natural das coisas. Alguns, no entanto, foram menos tolerantes. Aqueles que viviam na Floresta Ytarriana ocidental — onde hoje existe apenas o Grande Deserto — sofreram com a constante perseguição dos orcs; algumas tribos orcs particularmente brutais, armadas com armas anãs roubadas, quase exterminaram os elfos lá por volta de 350 EC. Os

sobreviventes resolveram eliminar os inimigos... e fazer algo sobre os anões também, independentemente de o povo do subterrâneo merecer qualquer culpa pelo dano causado com as armas roubadas deles.

Esses sobreviventes implacáveis formaram o núcleo de um movimento que se autodenominou “Defensores das Florestas Protegidas”. Em suas primeiras décadas, o grupo era um culto local com pouca utilidade para as coisas boas da cultura élfica. Seus guerreiros devotaram suas longas vidas a treinar, patrulhar e ataques assassinos ocasionais. Eles conseguiram exterminar ou expulsar muitas tribos orcs nas proximidades. Com o passar dos anos, alguns dos Defensores veteranos baixaram seus arcos e pegaram suas harpas, viajando para outros lugares para contar suas histórias de perdas e vingança bem-sucedida. Eles ganharam recrutas, tornando-se uma facção significativa na sociedade élfica.

Por volta de 400 EC, os Defensores persuadiram os líderes dos elfos a irem à guerra contra os anões de Zarak. Os Zarakanos consideraram isso como completamente não provocado,

e continua sendo a principal razão pela qual muitos anões ainda veem os elfos com desconfiança. A guerra terminou quando uma delegação de paz de Zarak enfrentou os porta-vozes dos Defensores no Alto Conselho dos Elfos. Os Defensores ficaram desacreditados por muitas gerações — e as gerações dos elfos são longas — mas eles não desapareceram. Em grande parte, eles se retiraram para suas próprias comunidades, focados mais uma vez no treinamento marcial. Eles não falavam mais dos anões quando entraram no Conselho Superior. Eles sempre falavam dos orcs, os orcs assassinos. Eles aperfeiçoaram suas próprias habilidades de guerreiros, e muitos realmente mereceram o nome de Defensor, lutando por outras comunidades de elfos ameaçadas por ataques orcs.

E assim os anos se passaram, com os Defensores calmamente inclinados ao genocídio, mas sem sucesso devido à natureza fértil dos orcs. Os Defensores pensariam que exterminaram uma tribo, apenas para encontrá-la de volta com força total 20 anos depois. Por volta de 1000 EC, eles decidiram buscar uma solução mais definitiva.

Astronomia e Geografia de Yrth

Yrth está em um universo paralelo; seu sistema solar se assemelha muito ao da Terra. As estrelas, planetas e sol são os mesmos. A lua de Yrth — chamada de “lua” pela maioria das culturas — tem o mesmo tamanho, mas brilha mais intensamente, com uma cor mais prateada. Além disso, o padrão de crateras e maria é bastante diferente. O dia, ano e mês lunar coincidem com os da Terra.

O que foi dito acima é um conhecimento razoavelmente comum, embora 99% dos Ytarrianos não pensem muito sobre essas coisas. Mas o sistema solar de Yrth tem uma coisa que falta na Terra: vários asteroides ricos em mana em órbitas excêntricas. Esses asteroides bombardearam Yrth e sua lua muitas vezes ao longo de bilhões de anos, alterando radicalmente a geografia e o nível de mana de Yrth (veja *Atóis Gêmeos* na pág. 107 para um exemplo). Existem algumas dezenas de pessoas em Ytarria que suspeitam disso; possivelmente três sabem com certeza.

Catástrofes Antigas

Felizmente para Yrth, todas as suas crateras não foram feitas de uma vez — mais de meia dúzia de acertos *simultâneos* provavelmente teriam eliminado todas as formas de vida maiores do que uma barata. Ainda assim, a atividade de asteroides causou extinções em massa. Os poucos estudiosos Ytarrianos que entendem algo de paleontologia suspeitam que a vida em Yrth já foi muito diferente. Alguns até especulam sobre raças inteligentes há muito extintas.

O CATACLISMO

Os Defensores contavam com muitos magos poderosos entre seus membros. Juntos, eles colaboraram em uma mágica para trazer uma maldição impiedosa sobre os orcs. A natureza pretendida desta maldição não está clara; a julgar pelos resultados, a mágica foi projetada para enviar todos os orcs para outro mundo ou para convocar criaturas hostis aos orcs. Talvez fosse apenas um “desejo” genérico por algo que resolvesse o problema dos orcs.

Seus magos mais fortes conduziram o trabalho primário da mágica em um local com alto nível de mana próximo aos limites ocidentais da Floresta Ytariana, perto do que agora é o centro do Grande Deserto. Outros feiticeiros e aliados realizaram cerimônias de apoio em comunidades em todo o continente. A mágica construída ao longo de semanas, chegou ao clímax em 26 de junho de 1050 EC.

O tiro saiu pela culatra. Calamitosamente. A enorme mágica desencadeou uma torrente de fogo mágico que queimou grande parte da floresta ocidental e drenou o mana de centenas de milhares de quilômetros quadrados. O efeito se espalhou pelas cerimônias de apoio, reduzindo muitas comunidades élficas a cinzas. Em seguida, saltou para outros locais de alto mana, nem todos em território élfico. As chamas feiticeiras devastaram a terra, queimando florestas e criando novos desertos.

Se essa fosse toda a extensão da catástrofe, ainda teria sido a maior praga da história de Ytarr. Mas os Defensores também sofreram sua Maldição. A mágica arrebatou milhares de seres de várias raças de seus mundos, depositando-os em Yrth. Esses recém-chegados geralmente encaravam os orcs com hostilidade, mas frequentemente eram quase tão ofensivos para todos os outros. Tempestades não-naturais sempre prenunciaram essas brechas dimensionais, e a Maldição ficou conhecida como Cataclismo.

No entanto, apesar do cataclismo, os Defensores sobreviveram. Seus descendentes continuam a perseguir seus objetivos originais, embora em segredo. Veja as seções sobre *Floresta Negra* (págs. 16, 99), *Elfos Negros* (pág. 18) e *A Genética da Aptidão Mágica* (pág. 29). Os MJs podem querer proibir seus jogadores de lerem a segunda seção sobre a Floresta Negra.

Esse desastre deu aos Defensores os dois nomes pelos quais Yrth os conhece hoje. Defensores é um termo

pelos quais apenas eles mesmos se chamam, agora. Outros elfos os chamam de “Mensageiros da Tempestade” ou, para abreviar, “Tempestadores”. As outras raças simplesmente os chamam de Elfos Negros.

CAOS INICIAL

Os humanos eram de longe a maioria dos recém-chegados. Os navios perdidos no mar encontraram refúgio — não necessariamente *seguro* — em praias desconhecidas. Aldeias inteiras chegaram a Yrth intactas; viajantes apanhados em tempestades repentinas nunca alcançaram seus destinos pretendidos. A maior parte disso ocorreu entre os anos 1050 e 1200 EC, a época aproximada das Cruzadas na nossa Terra.

Muitos imigrantes morreram, mas mais sobreviveram e formaram alianças. Alguns fundaram pequenas aldeias, enquanto outros se dedicaram ao banditismo. Para a maioria, a sobrevivência diária superou qualquer desejo ou necessidade de considerar o que havia acontecido. Os poucos que tiveram tempo para a curiosidade olharam para a lua estranha no alto e as criaturas mais estranhas ainda ao redor, e concluíram que eles estavam muito longe de casa.

Primeiros Contatos

Alguns dos recém-chegados passaram anos sem conhecer não-humanos; outros os encontraram rapidamente. Os anões se retiraram para suas cavernas e não encontraram humanos por séculos. Alguns elfos evitaram os novos seres, enquanto outros tentaram ajudá-los. Os orcs, inevitavelmente, atacaram.

Além dos humanos da Terra, o Cataclismo também trouxe goblins, hobgoblins, kobolds e reptantes de seu planeta natal Gabrook; centauros, gigantes, pequeninos e minotauros de Loren'dil; povo do mar e homens-tubarão de Olokun; e outras criaturas mais raras. Os recém-chegados selvagens, como hobgoblins e minotauros, se adaptaram rapidamente, voltando a caçar de forma selvagem e a consumir carniças sem muita oposição. Os goblins e pequeninos, que civilizaram partes de seus mundos natais, lutaram para se ajustar, mas não eram menos adaptáveis que a humanidade, e onde apareciam em número, eles prosperavam.

Os primeiros encontros inter-raçiais eram geralmente marcados pela violência. Cada um via o outro como monstro, e mesmo quando os estranhos eram obviamente inteligentes, a luta para sobreviver encorajava a hostilidade. A competição real ou percebida por recursos em alguns lu-

Jogando o Cataclismo

O cenário padrão para uma campanha de *GURPS Cataclismo* é jogar nos dias atuais, mas jogos igualmente emocionantes podem acontecer no século 11, quando o Cataclismo estava no auge. Os jogadores devem criar personagens nativos da Terra: provavelmente europeus medievais, embora PdJs do Oriente Médio, Ásia ou mesmo de outros mundos como Gabrook também sejam válidos. A vida em seu mundo natal parece estar ocorrendo conforme o esperado até que uma estranha tempestade se espalha no horizonte...

Alguns aventureiros podem chegar a Yrth com nada além das roupas do corpo, mas é possível que construções inteiras e pequenos vilarejos sejam transportados. Independentemente disso, a transição privará os recém-chegados da maior parte de sua estrutura social. No novo mundo, eles devem se unir a outros imigrantes se quiserem sobreviver. Grandes líderes podem criar segurança para seu povo e possivelmente fundar seus próprios impérios, remodelando a história de Yrth conforme apresentada aqui. Consulte *Saídos da Tempestade* (pág. 234) para obter mais ideias.

Para obter mais detalhes a serem explorados sobre o Cataclismo, consulte *Cataclismo de Ideias* (pág. 32) ou examine como o cataclismo funciona no subterrâneo (pág. 158) e embaixo d'água (pág. 180). Além disso, três mágicas foram desenvolvidas para detectar diferentes aspectos do vórtice transdimensional (pág. 25).

gares era forte demais para encorajar a cooperação. No entanto, grupos mistos ocasionais trabalharam juntos, apenas porque um grupo maior poderia sobreviver onde um pequeno não poderia. E à medida que o século 11 se aproximava do fim, muitas aldeias foram estabelecidas e suficientemente prósperas para saudar os misteriosos recém-chegados com cautela ao invés de flechas e lanças. Gradualmente, muitas raças de Yrth, novas e antigas, aprenderam que alguns de seus vizinhos eram confiáveis.

Outros, porém, tiveram mais problemas para fazer amigos. Em particular, os orcs consideravam os imigrantes como alvos fáceis em comparação com os elfos misteriosos e os anões endurcidos. Eles estavam errados. Os recém-chegados eram estrategistas mais espertos, trabalhavam melhor em conjunto e muitas vezes lutavam com total desespero. Algumas tribos de orcs espalhadas aprenderam a discrição e se tornaram vizinhos silenciosos, mas na maior parte do leste e do sul de Ytarria, os orcs seguiram com sua usual destruição desmedida até que ela se voltou contra eles. Humanos, goblins, pequeninos e outros eventualmente fizeram o que os Defensores não conseguiram, e eliminaram inteiramente os orcs de áreas amplas.

A Magia é Real!

Enquanto isso, os humanos foram confrontados com outra novidade estranha: a magia. Os elfos, que descobriram que alguns de seus novos conhecidos tinham “o dom” da magia, demonstraram os usos da magia e os encorajaram a adotá-la, tanto por princípio quanto como uma ferramenta de sobrevivência. Os goblins também trouxeram uma tradição caótica, mas entusiástica de magia de seu próprio mundo.

As reações iniciais de pânico a esta “feitiçaria não-humana” causaram ainda mais problemas entre as raças, mas os líderes humanos logo reconheceram o potencial do poder mágico. Eles convenceram seus seguidores de que isso era “magia natural” em vez de “diabolismo” ou “necromancia”. Aqueles humanos talentosos que estudaram com elfos ou goblins rapidamente provaram seu valor, ajudando a encorajar a aceitação. Depois de algumas décadas, os magos humanos, tanto guerreiros quanto eruditos, gozavam de grande respeito.

Para obter mais informações sobre as atitudes religiosas e culturais atuais em relação à magia, consulte os Capítulos 2 e 3.



Encontros Espirituais

Os homens ocasionalmente encontraram seres intangíveis apenas descritos como “espíritos”. Cristãos e Muçulmanos naturalmente tinham problemas para reconciliar essas criaturas com seus pressupostos religiosos. Alguns estudiosos declararam que *pode* haver uma ordem de “espíritos aéreos” neutros — nem anjos nem demônios, mas algo entre eles. Mas essas entidades se recusaram a reconhecer isso como seu status. Alguns pareciam afirmar que eram mais ou menos deuses. Embora esses espíritos raramente fossem terrivelmente hostis e os humanos pouco pudessem fazer para prejudicá-los, as relações geralmente se degradavam rapidamente, com os espíritos se ofendendo e deixando áreas povoadas. A maioria dos espíritos acabou decidindo ter pouco contato com a humanidade, e com as sociedades Cristã e Muçulmana em particular.

Para mais informações sobre o papel dos espíritos em Ytarria, leia sobre os povoados no norte (pág. 167), *Seres Com Almas* (pág. 57), Práticas religiosas de Sahud em relação aos espíritos (pág. 151) e *Espíritos* (pág. 190). Os MJs também podem decidir que vários dos cultos de Ytarria (pág. 53) lidem com esses seres etéreos — alguns fazendo isso de boa vontade e intencionalmente, outros não.

CIVILIZAÇÕES EMERGEM

À medida que os vários imigrantes Yrthianos se sentiam mais à vontade com seu novo lar, os vilarejos se transformaram em vilas, cidades e, eventualmente, regiões e culturas distintas. Estes são tratados com mais detalhes no Capítulo 4, que descreve as várias soberanias atuais de Ytarria.

Feudalismo

A maioria dos recém-chegados ao centro-norte da Ytarria eram, em grande parte, homens e mulheres cristãos da Europa ocidental. Eles acharam a cultura feudal da Terra bem adequada aos desafios de seu novo ambiente. Líderes fortes e carismáticos rapidamente atraíram seguidores e conquistaram território. Dezenas de pequenos reinos surgiram; a maioria foi anexada posteriormente por vizinhos mais poderosos. Para mais informações sobre o feudalismo e como ele influenciou a formação do Império Megalano, veja a pág. 45.

Os Territórios Muçulmanos

Os membros das tribos muçulmanas apareceram principalmente mais ao sul. Espalhados amplamente, muitos seguidores do Islã adotaram um estilo de vida nômade, viajando com seus rebanhos, invadindo seus vizinhos e se encontrando em alguns vilarejos permanentes para o comércio. Outros fundaram cidades onde a rica cultura do Império Abássida sobreviveu. Pequenos grupos de eruditos e homens santos registraram e preservaram a ciência, a filosofia e a literatura do Islã à medida que essas vilas se transformavam em pequenas cidades. As bibliotecas e universidades fundadas por esses estudiosos estão entre os maiores depósitos de conhecimento de Ytarria.

Povoados do Norte

O extremo norte de Ytarria recebeu uma diversidade maior de imigrantes do que o resto do continente. Nos desertos congelados ao norte das Cordilheira dos Picos Nevados, pagãos Celtas e Escandinavos se fundiram em ferozes clãs territoriais. Esses grupos podem ter sido retirados de uma das eras anteriores da Terra, isso se não foi de uma Terra paralela. Mais a oeste, no litoral,

uma variedade de emigrantes Asiáticos e Norte-Americanos fundaram o singular reino de Sahud.

Em ambas as regiões, especialmente em Sahud, os humanos estabeleceram relações amigáveis com os espíritos residentes. Visto que as crenças metafísicas dos recém-chegados eram mais flexíveis do que as monoteístas, eles ficavam menos incomodados com as alegações dos espíritos.

Outros Imigrantes

O Cataclismo também trouxe povos... incluindo caravanas inteiras, navios e aldeias de dezenas de outras culturas. Um número significativo de Judeus se estabeleceu em terras Islâmicas e Cristãs. Grupos Africanos, Chineses, Alemães, Indianos e Eslavos surgiram em todo o continente. Culturas locais dominantes rapidamente ab-

sorveram a maioria das menores, mas mesmo hoje os viajantes podem encontrar aldeias isoladas onde quase todos os habitantes têm pele negra, adoram Krishna e Vishnu ou falam Alemão puro.

Esta é uma oportunidade para o MJ criar qualquer tipo de microcultura interessante que ele possa imaginar, desde que esteja bem fora do caminho já batido!

Linha do Tempo (200 AEC a 1550 EC)

- 200 AEC:** Os primeiros registros confiáveis de anões e elfos datam dessa época.
- 350 EC:** Os “Defensores das Florestas Protegidas” começam a se organizar.
- 400:** Os elfos negros incitam a última grande guerra entre anões e elfos.
- 1000:** Os “Defensores” começam a elaborar a mágica Eliminar.
- 1050:** A mágica Eliminar sofre um choque de retorno; o Cataclismo resultante começa.
- 1068:** Humanos de várias culturas encontraram Autheuil na Grande Floresta.
- 1074:** Fundação da cidade Islâmica de as-Siyassi.
- 1160:** Fundação da Cidade Sagrada Islâmica de Geb’al-Din.
- 1172:** O Reino Goblin de Yibyorak passa a existir.
- 1175:** Monges beneditinos estabelecem a Abadia de Drift na Ilha Ental (mais tarde conhecida como Ilha Entelle).
- 1180:** Fundação da cidade de Paradin (hoje Tredroy).
- 1187:** O Cataclismo traz os Cavaleiros da Ordem do Hospital de São João para Yrth.
- 1188:** Os Hospitalários fundam a Nova Jerusalém.
- 1194:** Os chefes goblins executam o missionário cristão Miguel Olíbrio.
- 1199:** Fundação da Ordem dos Olibrianos.
- 1200:** Simon Menelaus funda a cidade e o império de Mégalos. O Cataclismo começa a diminuir. Tribos islâmicas começam a percorrer a região que se tornará Cardiel.
- 1229:** Os Reinos Goblin se juntam ao crescente Império Megalano.
- 1232:** O imperador Menelau I morre e é sucedido por seu filho.
- 1235:** No primeiro contato registrado entre humanos e anões, um grupo de batedores Megalanos entra em Zarak e descobre a abrangência dos reinos anões.
- 1270–1290:** As Guerras de Fronteira empurram os Homens do Norte de volta, para além das Cordilheira dos Picos Nevados.
- 1310:** Os Cavaleiros Templários aparecem em Yrth.
- 1350:** O comandante Megalano Octavius Magnus convence os Hospitalários a se juntarem ao Império Megalano para “espalhar o domínio de Cristo”.
- 1360–1381:** A Primeira Cruzada — Legiões Megalanas invadem terras muçulmanas no que se tornará o centro de al-Wazif.
- 1365:** Octavius Magnus lidera a Primeira Cruzada em Paradin.
- 1379:** Octavius Magnus assassinado.
- 1379–1381:** As legiões começam a perder terreno e logo recuam.
- 1403:** O Imperador Antonius II sequestra líderes da Igreja e exige que eles realizem o que é lembrado como o primeiro Conclave de Arcebispos Cristãos, em Mehan.
- 1412:** Fundação da Ordem Miquelita em Mégalos.
- 1424–1428:** A Segunda Cruzada, também conhecida como Cruzada do Príncipe Ivor — legiões Megalanas, lideradas pelo terceiro filho do imperador, descem ao sul.
- 1435:** Tribos muçulmanas do norte realizam os primeiros Grandes Jogos em as-Siyassi.
- 1440–1470:** A Grande Cruzada — Mégalos lança a mais extensa cruzada anti-Muçulmana até agora, principalmente no que se tornará Cardiel.
- 1442:** Muçulmanos do sul fundam al-Haz.
- 1444:** Muçulmanos do norte fundam al-Wazif.
- 1445:** Muçulmanos do sudeste fundam al-Kard.
- 1470:** Os cruzados Megalanos conquistam al-Kard. Rebatizada de Cardiel, ela se torna uma província de Mégalos.
- 1473:** O imperador nomeia o primeiro vice-rei imperial de Cardiel.
- 1496:** Paradin torna-se oficialmente Tredroy, “A Cidade das Três Leis”.
- 1499:** O vice-rei converte Calder (anteriormente “al-Kard”) à força ao cristianismo.
- 1515:** Diofrades IV torna-se imperador de Mégalos.
- 1519–1525:** A Cruzada de Páscoa — Legiões Megalanas baseadas em Cardiel atacam al-Wazif, mas não ganham terras.
- 1519:** Mégalos conquista partes de al-Wazif oriental; Os revolucionários de Kardi incitam a rebelião geral no centro de Cardiel.
- 1523:** O primeiro Rei Celestial se declara imperador de Sahud.
- 1525:** As Legiões voltam para lidar com a agitação em Cardiel. Mégalos e al-Wazif assinam uma trégua.

A DISSEMINAÇÃO DA HUMANIDADE

A primeira fase do Cataclismo durou 150 anos, diminuindo gradualmente no início do século XIII. Naquela época, cinco gerações de humanos nascidos em Yrth viviam em algumas áreas, impondo rapidamente o talento da humanidade para a expansão e conquista de outras raças. A maior parte do que agora é o Império Megalano existia como pequenos reinos e cidades-estado independentes — quase todos governados por humanos. Ao norte e ao sul desses território recortado por fronteiras, nômades humanos vagavam amplamente.

A ASCENSÃO DE MÉGALOS

Simon Menelaus, nascido em 1153, foi um grande mago, líder carismático e estudioso dedicado. Ele fundou a grande cidade de Mégalos no ano 1200. Seu objetivo declarado era governar todo o Yrth. Durante sua vida, ele construiu um império cuja capital era e é a maior e mais rica cidade de Ytarria. Sua dinastia expandiu o império usando quaisquer métodos que funcionassem.

Inicialmente, as conquistas de Mégalos foram fáceis. Os Reinos Goblin (veja *Yibyorak*, pág. 100) resistiram por um tempo, mas acabaram jurando lealdade ao imperador e se convertendo ao Cristianismo. O reino ocidental da Nova Jerusalém, governado pelos Hospitalários, não cedeu terreno até 1350, quando um comandante Megalano chamado Octavius Magnus os convenceu a se juntar ao Império em busca de sua causa comum: espalhar o Cristianismo.

AS CRUZADAS

As quatro Cruzadas Ytarrianas ocorreram entre 1360 e 1525. Embora alegassem motivos religiosos, os cruzados Megalanos estavam mais interessados na conquista e na expansão imperial. Navios transportando guerreiros da Primeira Cruzada de Octavius Magnus desembarcaram perto de Shaniyabad em 1360 e atacaram para o sul. Magnus e seus homens saquearam pelo caminho de centenas de quilômetros, conquistando e mantendo várias cidades por mais de uma década

antes que uma mulher Muçulmana se passando por uma prostituta assassinasse Magnus. Sem sua liderança, os Megalanos perderam terreno e eventualmente recuaram para a Baía da Fechadura.

Todos sabiam que outra guerra seria inevitável. Em 1424, o Príncipe Ivor, cansado de esperar por seu pai indeciso, o imperador Carlos, lançou sua cruzada pessoal contra a costa do que hoje é al-Wazif e Cardiel. Ele conseguiu garantir algum território, mas em 1428 suas forças haviam estagnado. O próximo imperador, Aurelius I, seguindo os passos de seu irmão mais novo, convocou uma Grande Cruzada contra os Muçulmanos em 1440.

Meras disputas de fronteira haviam se transformado em uma grande invasão que galvanizou os Muçulmanos. As três nações Islâmicas de al-Haz, al-Wazif e al-Kard foram formadas. Al-Kard caiu rapidamente, conquistada ainda na primeira geração de sua fundação. Os Megalanos declararam-na uma terra cristã, rebatizando-a como Cardiel. Al-Haz e al-Wazif provaram ser mais resistentes, então em 1470 o Império se estabeleceu para consolidar seus ganhos existentes. A infrutífera Cruzada da Páscoa de 1519–1525 foi a última; a agitação em Cardiel prejudicou gravemente as forças Megalanas. Mégalos e as nações Islâmicas estabeleceram uma trégua cautelosa.

A IGREJA UNIFICADA

A propagação de Mégalos acabou levando a uma igreja Cristã mais ou menos unificada. A maioria das terras humanas conquistadas pelo Império já eram basicamente Cristãs; à medida que Mégalos os absorviam, seus padres tecnicamente se tornavam parte de uma única igreja. Em 1400, praticamente todos os Cristãos de Yrth eram súditos do Império Megalano. No entanto, as disputas doutrinárias, muitas vezes violentas, continuaram. Em 1403, o imperador Antonius II ordenou que seus cavaleiros sequestrassem os cinco clérigos mais proeminentes do Império. Eles foram levados para a Catedral de São Paulo em Mehan, onde permaneceram sob custódia “protetora” até resolverem suas diferenças. Este foi o primeiro Conclave de Arcebispos de Yrth, mais tarde batizado de Cúria.

Simon Menelaus

Os pais de Menelaus foram vítimas do Cataclismo de nascimento Bizantino que vieram para Yrth no final dos anos 1140. Eles chegaram ao pequeno reino de Sarcula, a noroeste da vila de pescadores que se tornaria a capital de Mégalos. Um casal de estudiosos, eles tiveram sorte de muitos de seus livros chegarem a Yrth com eles. O rei de Sarcula valorizava o aprendizado, e o pai de Simon logo se tornou um de seus conselheiros. Quando Simon nasceu, alguns anos depois, ele foi criado nos salões do poder, com uma educação incomparável em um raio de mil quilômetros. À medida que seus talentos mágicos se manifestavam, o rei — talvez de maneira tola — contratou magos para tutorá-lo, pensando que um mago da corte poderia ser um valioso bem real.

Menelaus, por sua vez, tornou-se conselheiro do próximo rei, depois capitão de sua guarda e, finalmente, rei por meio de um golpe hábil e relativamente sem derramamento de sangue. Ele sabia, no entanto, que este era apenas o primeiro passo. Sua educação havia coberto a Roma Imperial em grande profundidade, e ele via os minúsculos reinos de Ytarria como o material perfeito para fundir em seu próprio império. Ele mudou sua capital para a cidade recém-batizada de Mégalos e começou a construir um exército. Seu sucesso tanto na conquista quanto na conversão é tanto história quanto lenda.

Os talentos de Simon Menelaus como líder político eram consideráveis; ele também era um mago habilidoso, um general brilhante e um combatente justo por seus próprios méritos. Suas únicas falhas óbvias eram sua sede de poder e sua arrogância talvez bem fundada. Quando ele morreu de velhice em 1232, ele deixou para trás o que já era o maior império humano de Ytarria. Para mais informações sobre as atitudes de Menelaus em relação às realidades políticas, consulte *Autocracia Megalana* (pág. 46).



Linha do Tempo (1550 EC a 1900 EC)

- 1551:** O último imperador da dinastia Menelana, Diofrades V, morre sem herdeiro. Um ressurgimento do Cataclismo traz os humanos da França renascentista para Yrth. Eles continuam a aparecer, especialmente em Araterre, por várias décadas.
- 1553:** Al-Haz instiga a Primeira Jihad (guerra santa) para a Libertação de Kardi. Ela falha rapidamente.
- 1555:** Al-Wazif ataca Mégalos, iniciando a década da Guerra de Bannock.
- 1567:** Forças Wazifenses conquistam Bannock e Craine. Mégalos recupera Craine.
- 1570:** Membros da Companhia de Jesus aparecem em Yrth.
- 1575:** O primeiro grande contato entre Sahud e Mégalos ocorre quando um navio mercante Megalano atraca perto de Kinkaku.
- 1578:** O monge-filósofo Megalano Domitus compila o “Código Domiciano”, as leis canônicas da Igreja.
- 1580–1590:** A Purificação das Ilhas — Muitos protestantes mantêm suas crenças secretamente; alguns emigram para Cardiel.
- 1585:** Mégalos lança uma invasão ao reino anão do Povo de Thulin nas Cordilheira dos Picos Nevados. Esse ataque falha desastrosamente.
- 1589:** Representantes de al-Haz, al-Wazif e Cardiel concedem à cidade de Tredroy sua Carta Patente.
- 1590:** Os bárbaros dos Territórios dos Nômades tomam o castelo de Heolford e conduzem os Megalanos ao sul dos Picos Nevados. O Império constrói a Muralha do Imperador em resposta.
- 1606:** O Cataclismo cede mais uma vez.
- 1613:** O martírio de Simon d’Anjou leva à revolta popular contra a Igreja em Araterre. A Cúria é obrigada a conceder à Companhia de Jesus sua plena aprovação.
- 1625:** Araterre torna-se um principado Megalano.
- 1630:** Começam as obras do novo Palácio Imperial de Mégalos.
- 1644:** Mégalos permite oficialmente as viagens entre Araterre e o resto do mundo.
- 1730–1750:** A inquietação cresce em Cardiel.
- 1758:** O trono do vice-rei de Cardiel é transferido para Hadaton.
- 1762:** Nobres poderosos formam uma confederação de mini-estados independentes no oeste de Cardiel.
- 1775–1782:** Al-Haz conduz a Segunda Jihad pela Libertação de Kardi.
- 1776:** Legiões imperiais desembarcam em Hadaton a pedido de nobres no nordeste de Cardiel.
- 1782:** Al-Haz admite a derrota e aceita o Rio Lorian e o Wadi al Fayd como uma linha de trégua com os generais Cardielenses.
- 1784–1788:** A Guerra da Independência Cardielense.
- 1784:** Conall de Craine lidera uma expedição pioneira nas terras a oeste de Mégalos.
- 1788:** Os senhores Cardielenses assinam a Constituição da Confederação de Cardiel em Calder. O Ducado de Hadaton permanece sob domínio Megalano.
- 1789:** Cardiel torna crime a escravidão.
- 1805:** Cardiel anexa o Ducado de Hadaton com a ajuda de al-Wazif.
- 1812:** Os colonos de Caithness fazem os orcs recuarem até as margens do Grande Deserto. As Terras dos Orcs tomam forma.
- 1822:** Conall se torna o primeiro conde de Caithness.
- 1826:** Conall declara Caithness independente e se torna o rei Conall I; Constantino, arcebispo de Clixus, denuncia a Cúria como corrupta; a hierarquia religiosa Megalana excomunga a Igreja de Caithness e seu arcebispo.
- 1827:** Conall estabelece os Cavaleiros da Cantaria. Mégalos lança um ataque para recuperar Caithness (a Primeira Guerra Mégalos-Caithness), que falha miseravelmente.
- 1829:** Sir Galen de Caithness funda a Ordem de São Jorge do Dragão.
- 1837:** O Conflito da Pedra Azul — Uma disputa local entre dois nobres se transforma em uma guerra entre al-Wazif e Cardiel. A solução acontece rapidamente.
- 1840–1850:** As Guerras de Fronteira estabelecem a fronteira moderna entre al-Wazif e Mégalos. Bannock se torna Megalana novamente.
- 1844:** A Igreja de Caithness se reconcilia com a Igreja de Mégalos e Cardiel.
- 1845:** Cardiel expulsa os Hospitalários por intolerância religiosa.
- 1850:** Os Templários ganham o direito de eleger seu próprio Grão-Mestre.
- 1855:** A Cúria cria a Arquidiocese de Raphael.
- 1864:** Um grande incêndio atinge Yibyorak.
- 1869:** Um terremoto e um incêndio subsequente destroem grande parte de Kinkaku.
- 1872:** O Cataclismo traz humanos asiáticos para Araterre. Eles introduzem novas safras e se estabelecem em vilarejos espalhados pelas ilhas.

Novos Desafios

O século 16 trouxe muitas mudanças em Yrth, tanto mágicas quanto políticas. O último dos imperadores Melananos, Diofrades V, morreu em 1551 sem um herdeiro. Sem uma luta fácil nas fronteiras, Mégalos se voltou para seu interior. As lutas internas pelo poder rapidamente se transformaram em guerra civil, fazendo com que o Império perdesse terreno em outros lugares por desatenção.

JIHAD

Em meados da década de 1550, al-Haz atacou Cardiel na tentativa de libertá-la, mas os Muçulmanos Cardielenses sabotaram esse esforço, preferindo o estilo de governar relativamente sem intervenção da nobreza Megalana local. Dois anos depois, al-Wazif invadiu a fronteira Megalana para recuperar o terreno perdido; em 1567, os invasores muçulmanos capturaram Bannock e (por um breve período) Craine.

O CATACLISMO RESSURGIDO

Entre 1200 e 1551, o Cataclismo permaneceu bastante quieto. Em vez de deslocar comunidades inteiras, pegou pessoas da Terra e de outros lugares individualmente ou em grupos relativamente pequenos — algumas centenas por ano em vez de milhares.

Em 1551, um ressurgimento abrupto trouxe milhares de nativos da Terra — principalmente protestantes Franceses — para Ytarria ao longo de várias décadas. A tempestade transdimensional então diminuiu novamente. Quase todos os recém-chegados chegaram às ilhas de Araterre, alguns aparecendo em Cardiel. Felizmente para eles, as potências de Ytarria estavam ocupados demais uns com os outros, e os ignoraram por quase 30 anos.

A Purificação das Ilhas

Entre 1580 e 1590, Mégalos voltou sua atenção para as ilhas ao largo de sua costa sul e rapidamente ficou preocupada com o que encontrou. As pessoas de lá falaram de grandes mudanças na Terra, contando sobre ascensão e ruína dinástica e um cisma catalítico no Cristianismo da Terra que gerou algo chamado “Protestantismo”. Em alguns casos, esse novo povo até propôs cren-

ças heréticas estranhas. Eles também sabiam da “pólvora”, que tornava possíveis novas armas poderosas. Rumores de armas de fogo e canhões já haviam chegado através do Cataclismo antes, mas a tecnologia nunca havia sido re-desenvolvida com sucesso em Yrth, então pouca atenção havia sido dada ao assunto.

Feliz ou infelizmente, a sociedade humana Ytarriana desenvolveu uma forte tendência conservadora. No caos dos primeiros anos, as pessoas se agarraram desesperadamente às certezas que podiam preservar, passando a considerar a sociedade feudal estável como a única segurança. O império autoritário de Mégalos detestava especialmente mudanças que

pudessem ameaçar seu poder. Seus governantes estudaram o que ouviram sobre a Renascença e rejeitaram seus avanços. Os magos de combate Megalanos, figuras respeitadas na sociedade imperial, se perguntavam se a pólvora ameaçaria seus privilégios. E a perspectiva de uma religião concorrente contrariava os planos de Mégalos de um império unido pela “verdadeira” fé. O sacerdócio declarou essas novas ideias como relacionadas e contaminadas unilateralmente; a pólvora estava firmemente ligada a Satanás e declarada uma heresia. Alguns estudiosos suspeitam que conspiradores silenciosos, com outras agendas, também encorajaram a condenação da nova tecnologia.



Então, Mégalos enviou magos e sacerdotes, apoiados pela Marinha Imperial e uma legião de tropas, para reprimir essas ameaças. Eles usaram um punho de ferro forte dentro de uma luva de pelica muito fina. Alguns artesãos, estudiosos e padres locais tiveram suas memórias apagadas magicamente; outros foram simplesmente mortos. No entanto, a perspicácia política Megalana não estava totalmente ausente; os “diplomatas” criaram uma aristocracia fantoche local e encorajaram-na a adotar o estilo e as maneiras imperiais. Enquanto isso, os monges da Abadia de Drift (veja pág. 105) tornaram-se populares ensinando os recém-chegados a cultivar lavouras que poderiam sobreviver na região.

A “Purificação” teve sucesso apenas limitado e muitas vezes superficial. Muitos “protestantes” diligentes fugiram para Cardiel, onde sua seita persistiu discretamente sob os tolerantes senhores locais. Outros, informados de que havia apenas uma Igreja em Yrth — e eles pertenciam a ela — assentiam obedientemente enquanto preservavam secretamente suas ideias. Um grupo católico recém-chegado, a Ordem dos Jesuítas, mostrou-se igualmente independente e difícil de reprimir, apesar de sua excentricidade para os Yrthianos; no final, a Igreja Ytarriana aceitou e incorporou a Companhia de Jesus. Receitas de pólvora sobreviveram em alguns manuscritos secretos. Outras inovações mais sutis foram simplesmente esquecidas pelos Megalanos.

Para mais informações sobre pólvora e outras tecnologias suprimidas — incluindo tentativas de conter essas proibições — consulte *A Supressão da Pólvora* (pág. 30), *Engenharia Clandestina* (pág. 30) e *A Proibição da Tecnologia* (pág. 52). Personagens científicos trabalhando secretamente devem ser equipados com *NT Alto* (pág. 184); *Cuidado Com a Pólvora* (pág. 233) apresenta uma maneira de criar uma campanha focada nessas preocupações.

MÉGALOS REDUZIDO

A aquisição de Araterre provou ser o último ganho territorial significativo para o Império Megalano. Em 1585, uma tentativa de conquistar os anões das Cordilheira dos Picos Nevados saiu terrivelmente pela culatra; quase nenhum dos guerreiros Imperiais sobreviveu. Previsivelmente, e

Uma Reforma Yrthiana?

Nada que se compare à Reforma Europeia já aconteceu em Yrth. No entanto, muitas mudanças importantes no pensamento religioso na Terra abriram caminho para o novo mundo por meio do Cataclismo; milhares de Cardielenses Protestantes declaram explicitamente que alguém pode ser independente da Igreja e ainda ser cristão.

Naturalmente, a Igreja condena essa ideia. Muitos governantes concordam, especialmente porque esses mesmos protestantes insistem que sua religião não exige que eles obedeçam aos líderes seculares se os decretos desses líderes contradizerem as crenças protestantes. Muitas pessoas poderosas consideram a “separação entre Igreja e Estado” a ideia mais perigosa que veio da Terra — ainda pior do que a pólvora. Infelizmente para eles, Cardiel segue esse princípio todos os dias. O conceito está ganhando popularidade até mesmo em Mégalos, graças a rumores sobre atividades ímpias na corte Imperial. Se a Igreja não encontrar uma maneira de se adaptar, o século 21 pode assistir a uma Reforma Megalana.

pior a longo prazo, a disposição dos anões de negociar com o Império caiu drasticamente. A força imperial reduzida perto das montanhas ajudou os Homens do Norte a dominar Heolford em 1590. Os Megalanos foram forçados a construir uma parede gigante ao norte de Quartedec para evitar novas perdas e ataques.

Por volta do século 18, a autoridade do Império em Cardiel começou a decair. Os senhores cristãos locais estavam cansados de enviar impostos aos imperadores que consideravam cada vez mais fracos e corruptos. Além disso, muitos Megalanos mudaram-se para Cardiel em busca de maior independência. Os poucos Muçulmanos Cardielenses poderosos estavam ainda mais dispostos a se livrar do domínio Megalano.

O estopim, estranhamente, veio de al-Haz. Em 1775, os Muçulmanos declararam outra jihad, novamente para libertar al-Kard. Os Cardielenses permaneceram unidos contra esta invasão. Exércitos de toda Cardiel marcharam para a guerra antes que o Império soubesse que havia um problema. Quando as legiões Imperiais chegaram à costa de Hadaton, os habitantes locais, em sua maioria, as trataram como invasores. A 160 quilômetros ao sul, as legiões realmente encontraram resistência das forças *Cardielenses*.

Em 1782, os Cardielenses derrotaram os Hazifenses. Dois anos depois, eles se voltaram contra os Megalanos, levando-os para Hadaton. Em 1784, os nobres Cardielense disseram a

Mégalos que a pequena nobreza não se considerava mais vinculada a seus juramentos feudais. Cardiel declarou independência após quatro anos de guerra; Mégalos reteve apenas Hadaton, e apenas por alguns anos.

A única tentativa de expansão do Império durante este período foi a expedição de Conall de Craine para o oeste de baixo mana, dentro do território controlado pelos orcs. Em 1812, após três décadas de luta, Conall e seu povo empurraram os orcs para as margens do Grande Deserto. Os orcs fugiram pelo deserto, deixando os humanos colonizando seu território recém-conquistado. Em 1822, tornou-se o condado de Caithness. Apenas quatro anos depois, Conall declarou Caithness um reino independente. Mégalos tentou e não conseguiu reivindicá-lo, e Caithness permaneceu independente. Para mais informações sobre a história de Caithness, consulte o Capítulo 4.

Nos 50 anos seguintes, o Cataclismo trouxe muitos novos humanos para Araterre, incluindo vilas inteiras; a maioria era de Bali. Os asiáticos transplantados trouxeram novas lavouras e tecnologias menores, mas úteis. Eles aumentaram a riqueza, a cultural e a diversidade do que havia sido uma região marginal. Araterre permaneceu parte do império, mas uma parte cada vez mais fragmentada. Juntamente com as deserções de Cardiel e Caithness, esses eventos sinalizaram claramente que Mégalos havia perdido muito de seu poder e confiança no final do século XIX.

Os ÚLTIMOS CEM ANOS

O século 20 viu sua cota de guerras, embora poucas tenham afetado muito o mapa. No entanto, as últimas décadas foram marcadas por uma crescente instabilidade; esta tendência persiste hoje. As tensões políticas estão aumentando e novos povos trazidos pelo Cataclismo estão se tornando assustadoramente incompreensíveis para os locais.

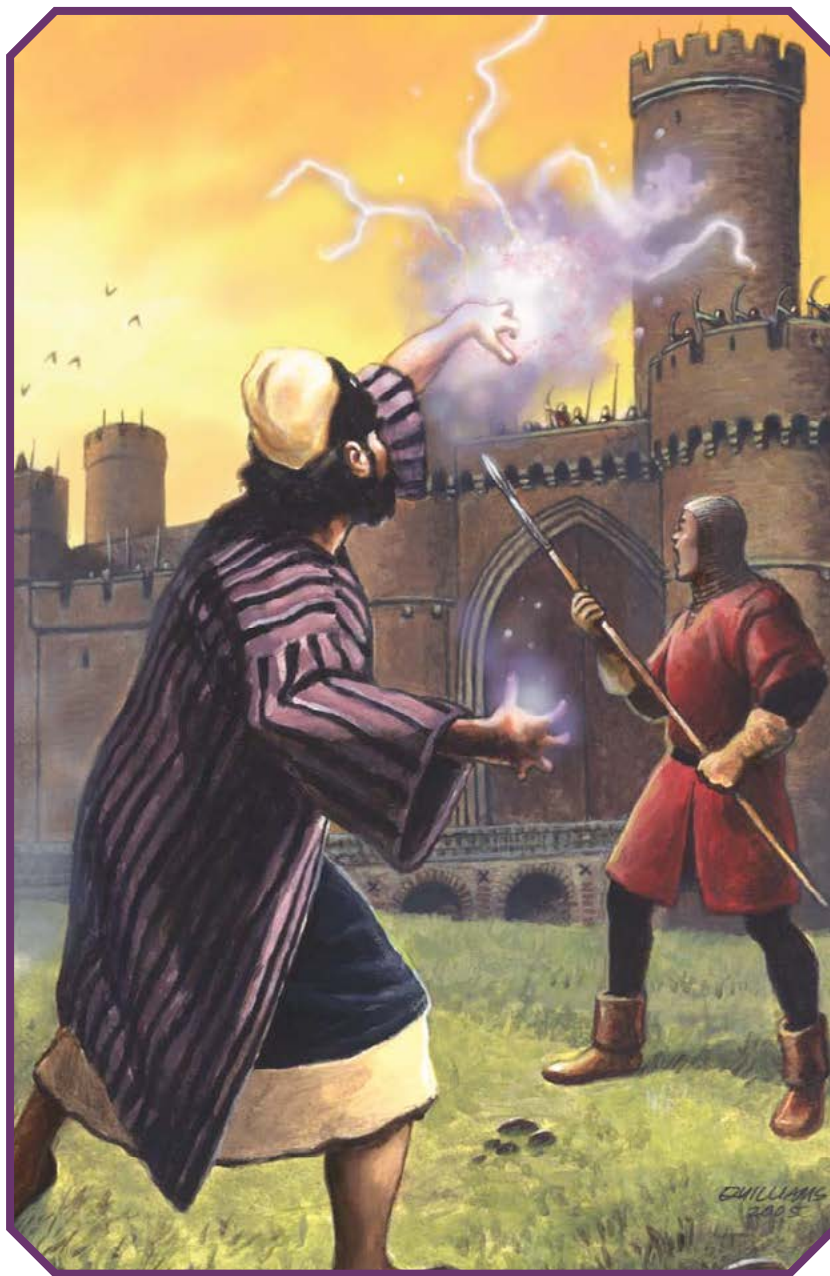
A GUERRA DOS MAGOS

Em 1924, após muitas provocações, al-Wazif invadiu Mégalos. Os exércitos Muçulmanos capturaram temporariamente Bannock e sitiaram Craine e Raphael. Seu uso agressivo de magos em ambas as funções de combate e suporte provavelmente foi responsável por grande parte de seu sucesso inicial. Essa estratégia deu às forças Wazifenses uma vantagem especial ao enfrentar os Hospitalários da Nova Jerusalém, que rejeitavam a magia.

O avanço Muçulmano só diminuiu quando as legiões Megalanas chegaram do leste. As forças Cristãs combateram o fogo com fogo, lançando seus melhores magos de combate contra os invasores. O primeiro confronto aconteceu em Raphael, arrasando a maior parte da cidade. Os magos Megalanos tiveram mais cautela depois disso, mas ainda conseguiram expulsar os invasores da fronteira original em quatro anos.

MAIS ATAQUES DOS ORCS

O primeiro ataque orc significativo do século 20, aproximadamente contemporâneo com a Guerra dos Magos, resultou em uma invasão em grande escala de Caithness. O Rei Morill I e o Lorde Peredur de Durham conduziram seu povo à vitória, derrotando completamente os orcs. Cerca de 50 anos depois, em meados da década de 1980, os orcs começaram a invadir Caithness para fazer reféns e roubar informações. Nas próprias Terras dos Orcs, o Castelo Defiant foi conquistado pelas tribos orcs; os colonos da área sofreram quase uma década de matanças brutalmente sistemáticas. Essas táticas furtivas parecem ser obra de anões exilados, fornecendo aos bandos orcs uma liderança extraordinariamente inteligente. A invasão irregular continua até hoje contra Caithness e Zarak.



Um Mundo Visto em Sonhos

Os recém-chegados da Terra frequentemente notam que várias raças Ytarrianas apresentam semelhanças impressionantes com as criaturas míticas de seu mundo natal. Yrth é, de fato, um estranho *paralelo mítico* (veja pág. MB527). Ninguém sabe ao certo como essas coisas acontecem; a teoria de que alguns contadores de histórias podem “ver” psiquicamente através das dimensões é uma possibilidade. Para uma discussão mais aprofundada de Terras paralelas e tópicos relacionados, consulte o capítulo Mundos Infinitos do *Módulo Básico*, bem como o livro *GURPS Mundos Infinitos*.

Linha do Tempo (1900 EC a 2005 EC)

- 1924–1928:** Al-Wazif e Mégalos travam a Guerra dos Magos.
- 1925–1926:** Orcs invadem Caithness e são derrotados.
- 1930:** Os Caithnessenses cruzam o Grande Deserto para colonizar as Terras dos Orcs do sul.
- 1932:** A Segunda Guerra Mégalos-Caithness: Mégalos faz uma tentativa simbólica de recuperar Caithness e falha novamente.
- 1934:** Dama Devin de Caithness se torna a primeira mulher cavaleira.
- 1935:** A invasão de Ten-Tiri: Al-Haz ataca Cardiel em uma breve disputa de fronteira.
- 1940:** O Grão-Mestre da Ordem da Cantaria em Caithness sagra a escudeira da Dama Devin, validando oficialmente, dessa forma, o título de cavaleira.
- 1945:** O Cataclismo surge brevemente em atividade antes de diminuir novamente.
- 1970:** Thulin X, anão-senhor das Cordilheira dos Picos Nevados, faz uma petição aos Reis de Zarak por um boicote a Mégalos. Eles negam.
- 1975:** O rei Morill III de Caithness morre, deixando seu filho de seis anos como herdeiro.
- 1976:** O Conselho dos Lordes Cardielense elege Vicente de Calder como Príncipe.
- 1982:** A Terceira Guerra Mégalos-Caithness: Caithness rechaça uma invasão Megalana, com grande custo para ambas as potências.
- 1984:** Para preocupação dos anões locais, os humanos descobrem ouro no rio Baran de Quartedec.
- 1985:** Conall VI de Caithness é coroado com 16 anos de idade. Nas Terras dos Orcs, orcs liderados por anões começam a eliminar sistematicamente os colonos Caithnessenses. Em Caithness, invasores orcs capturam Senhora Bronwyn de Durham, mas mercenários contratados por seu pai, Lorde Peredur, a ajudam a escapar. O clã Tsushuo de Sahud perde uma guerra menor com o clã Nyodo.
- 1987:** Uma legião Megalana entra na misteriosa Floresta Negra em busca dos elfos negros; poucos conseguem retornar.
- 1988:** O ouro do rio Baran torna-se tóxico. Violência e sequestros estragam um torneio no domínio Caithness de Harkwood.
- 1989:** O imperador Diofrades XII é atacado por um demônio. Lorde Peredur de Durham morre e é sucedido por Senhora Bronwyn. O califa Ishaq de al-Wazif morre; seu filho Hafsa at-Talib o sucede. O emir Ayyub de al-Wazif captura Taveon de Dekamera durante uma invasão de escravos por este último.
- 1990:** Uma revolta em Scariswic (parte de Hidelban, em Mégalos) resulta na morte do barão local. A fronteira de mana baixo para mana normal entre Caithness e Mégalos começa lentamente a se mover para o sudoeste. O Príncipe Vincent de Cardiel deixa o posto; o Conselho dos Lordes elege Micardene de Tredroy como o novo Príncipe.
- 1991–1995:** As Guerras da Fronteira: as forças Wazifenses atacam Mégalos, recapturando Bannock. A guerra eventualmente é interrompida sem outras mudanças importantes.
- 1991:** Os jogos de arena em Mégalos são interrompidos pela fuga de vários gladiadores escravizados. Uma importante missão comercial Sahudense liderada por Shimota, chefe do clã Yarohito, chega a Mégalos.
- 1992:** Homens do Norte atacam Kethalos, mas são repelidos. Ahmed ibn Nabil as-Safa, vizir do Sultão de al-Haz, e Alihaba al-Khalil, Pasha de Alhallabad, morrem da Peste dos Peregrinos.
- 1993:** Abertura do canal Ekmekyk, conectando o Lago Acheron com o oceano. Naga-Go se torna o chefe do clã Ah em Sahud.
- 1994:** O Castelo Defiant, nas Terras dos Orcs, cai. Connall VI reconhece oficialmente Senhora Bronwyn de Durham como a sucessora de Peredur.
- 1995:** Um assassino Sahudense mata o visconde Megalano de Myrgan para vingar um insulto ao Rei Celestial. Em Zarak, o rei Morthrinn de Morriel morre e é sucedido por seu filho, Morkagast.
- 1996:** Em Caithness, Lorde Herin de Oakwood morre e é sucedido por seu sobrinho, Brance. Em Mégalos, morre o conde Gavin de Dekamera; Emir Ayyub libera seu filho Taveon para assumir o condado de Gavin.
- 1997:** Em Caithness, Lorde Towne torna-se senhor de Sterling após a morte de seu pai.
- 1999:** Deneral (ex-Mershall) usa um pretexto frágil para iniciar a Guerra Civil em Caithness. Anões se oferecem para comprar o rio Baran imediatamente. O clã Tsushuo de Sahud recupera suas terras. Algum pânico em razão da virada do milênio atinge as nações cristãs.
- 2000:** Em Cardiel, o Barão Howarth de Alimar morre e é sucedido por seu filho Saywell.
- 2001:** Em Caithness, o domínio de Blythe cai para os repntantes.
- 2002:** Uma grande força Megalana invade a Floresta Negra, retornando com evidências de atividade dos elfos negros. Em Caithness, os elfos se insinuam na participação do governo de Harkwood. Em Sahud, Shimota, chefe do Clã Yarohito, morre e é sucedido por seu filho Najimatsu.
- 2004:** O príncipe Micardene de Cardiel morre; o Conselho dos Lordes elege Crivelli de Hadaton como o novo Príncipe. Anões param abruptamente de minerar no rio Baran.
- 2005:** Dias atuais. A Guerra Civil em Caithness continua intermitentemente.



Magia na Terra?

A maioria dos humanos trazidos para Yrth pelo Cataclismo parecem ter vindo de nossa própria Terra ou de uma muito parecida, sem magia óbvia, sem deuses interferindo e sem monstros piores que os próprios homens. No entanto, é bem possível que os humanos Yrthianos venham de mais de uma Terra, especialmente porque grupos como os Homens do Norte parecem ter vindo de uma Europa anterior ao da maioria das vítimas do Cataclismo (veja pág. 168). Magia ou outras estranhezas sobrenaturais podem muito bem estar presentes em uma ou mais Terras paralelas. A premissa de uma campanha **GURPS Cataclismo** é que “nossa” Terra tem pouca ou nenhuma magia, mas os MJs são livres para mudar isso.

A PROPAGAÇÃO DA FLORESTA NEGRA

A Floresta Negra (veja pág. 99) parecem um enigma sinistro ao norte da Baía da Fechadura, com sua extremidade sul contornando uma das principais rotas de comércio de Mégalos. Para piorar as coisas, ela começou a se expandir em um ritmo não natural há alguns anos. Parecia que a realidade estava se distorcendo, especialmente quando alguns dos nativos da floresta mais confiáveis insistiram que a floresta sempre teve seu tamanho atual.

Na década de 1980, o Império não podia mais ignorar essa potencial crise. As teorias abundavam, mas a maioria das pessoas presumia que os elfos negros tinham alguma coisa a ver com isso. Mégalos enviou batedores, magos e milícias de apoio para investigar em 1987, mas poucos retornaram e nenhum tinha certeza de onde havia fugido. Uma expedição maior em 2002 conseguiu retornar com evidências de atividade dos elfos negros. Parece que a velha ameaça está de volta, com força, e deve ser extirpada, mas ninguém ainda se levantou para a exigente tarefa — que só é complicada pelo que Mégalos não conseguiu aprender. Veja pág. 99 para a verdade da questão.

AS GUERRAS DE FRONTEIRA

Em 1991, o emir Harun abd-Ishaq de al-Wazif inventou um pretexto para atacar a cidade Megalana de Bannock. Tendo percebido corretamente que o imperador estava distraído, Harun determinou que era o momento perfeito para iniciar uma guerra preventiva. Ele capturou a cidade, mas sofreu pesadas perdas.

A perda de Bannock deu início às Guerras de Fronteira, que durou quatro anos com duas tréguas. O contra-ataque Megalano foi mal coordenado e com pouco empenho; poucas legiões a leste da Floresta Negra se preocuparam em se mobilizar. A cidade permaneceu em estado de sítio enquanto os Hospitalários avançavam em direção a Qazras-Sawh. Eles nunca conseguiram romper as defesas Wazifenses lá, mas bloquearam muitas tentativas posteriores de invadir o território Megalano.

Em 1995, ambos os lados perderam milhares de homens com pouco para se vangloriar; além da ainda disputada Bannock, nenhuma das duas potências fez mais do que um progresso simbólico. Os generais da legião usaram uma ordem formulada de forma ambígua do Imperador como desculpa para pedir a paz. Os Wazifenses aceitaram e a fronteira foi restabelecida no rio Makarem, ao longo das margens sul de Caithness e Mégalos.

Desde então, os Wazifenses refortificaram sua fronteira, incluindo Bannock, mas poucos de seus líderes querem mais combates. No lado norte do rio, alguns nobres anseiam por uma chance de reconquistar sua honra contra os Muçulmanos, mas outros se perguntam se não há alvos mais fáceis dentro de Mégalos. As tensões na fronteira estão relativamente baixas — por enquanto.

É bem possível que os humanos Yrthianos venham de mais de uma Terra, especialmente porque grupos como os Homens do Norte parecem ter vindo de uma Europa anterior ao da maioria das vítimas do Cataclismo.

GUERRA CIVIL EM CAITHNESS

O rei Conall VI de Caithness ganhou sua coroa aos 16 anos, em 1985. Muitos nobres locais tomaram sua juventude como uma desculpa para ignorá-lo; mesmo aos 36 anos, ele nunca agarrou firmemente as rédeas de seu reino. Embora seja um economista experiente e um estrategista hábil, as habilidades políticas de Conall nunca foram iguais às de seus vassalos que não querem um rei forte. Em 1999, as manipulações de seus inimigos levaram a uma guerra civil total. O conflito continua até hoje, apesar de anos ocasionais de relativa paz. Conall deve definitivamente reunir seu reino ou vê-lo se fragmentar enquanto os vários fidalgos de Caithness brigam por causa de seu assento e suas armadilhas.

NESTE MOMENTO

Mégalos continua sendo o país mais poderoso do mundo, mas mostra pouco apetite para novas conquistas. O imperador parece mais interessado em seu próprio prazer, e muitos nobres poderosos estão se perguntando se não é hora de avançar com um golpe, ou pelo menos um ataque a um vizinho. A guerra civil em Caithness se arrasta, e os orcs liderados por anões estão, sem dúvida, se preparando para tirar vantagem da desordem. No sul, as facções Wazifenses discutem e alguns sonham em invadir o Império novamente; al-Haz está atolado em seus próprios problemas internos. Na costa, os piratas ameaçam Araterre, Cardiel e o Império mais ao sul. Ao norte, os anões permanecem firmes como sempre, os Homens do Norte observam Mégalos em busca de sinais de fraqueza e os Sahudenses continuam seus próprios caminhos estranhos.

Estes são tempos interessantes.

CAPÍTULO DOIS

A VIDA EM YTARRIA

2



Com o passar dos anos, passei a dar muita importância ao bom senso de meu mordomo, Blagonrathir. Apesar de sua falta de centímetros — o resultado inevitável de ter pai e mãe gnomos, e de forma alguma por sua própria culpa — o sujeito tem uma mente como uma adaga Arlesiana. Portanto, eu deveria tê-lo ouvido com mais atenção quando ele desaconselhou uma visita a Zarak.

“Achei que você achava os anões agradáveis”, falei.

“Eu os considero um povo admirável”, respondeu ele, “em seu lugar. Esse lugar é, claro, a Rua dos Ferreiros em Redhall.”

“E não o seu próprio país, então?” Eu perguntei.

“Não, senhor. Eu acredito que os Zarakanos carecem de um senso crucial de proporção.”

Mas tia Giselle expressou a necessidade crucial dessa viagem com sua força usual. Os acordos comerciais do tio Osric

tinham de ser confirmados pessoalmente por um membro da família uma vez a cada dez anos. “E você é o único membro da família de quem podemos viver sem por agora”, disse ela. “Portanto, fique quieto, coma o que eles colocam na sua frente e volte para casa na época da colheita, se for educadamente possível.” Bem, devo ao velho Osric um ou dois favores dos meus dias como pajem em Redhall, e ninguém pode dizer que não conheço meu dever. Principalmente quando tia Giselle está me dizendo qual ele é.

A princípio, pensei que Blagonrathir tivesse sido excessivamente cauteloso. Meu alívio continuou quando os anões me convidaram para suas cavernas, o que eu sempre entendi ser uma espécie de elogio. Na verdade, ele perdurou mesmo quando as portas externas se fecharam. Foi só quando ouvi uma risadinha familiar atrás de mim que um calafrio desceu pela minha espinha como um espectro pequeno, mas malévolo.

Ao me virar, eu vi exatamente o que a risada prometeu. Uma visão em lilás, com uma touca mal arrumada e a tratabilidade afetuosa de um grifo destemperado. “Olá, bravo cavaleiro,” ela disse.

Era a Dama Vulnavia de Simonton, a mulher mais impossível a quem já dirigi um poema. Muito menos um soneto escrito sob encomenda por um menestrel bem escolhido. Na verdade, os erros da juventude voltaram a me assombrar.

Existem alguns perigos que um cavaleiro não deve ter que enfrentar nem nos seus melhores momentos, muito menos quando está debaixo de uma montanha, a trezentos quilômetros de casa, com seu mordomo indisponível para protegê-lo, tudo graças aos protocolos dos anões.

Este seria um dia difícil.

O povo e a política de Ytarria são tão diversos quanto combativos. Este capítulo cobre tanto as raças originais de Yrth quanto aquelas trazidas pelo Cataclismo.

Os Povos de Yrth

Ytarria é o lar de pelo menos uma dúzia de grandes raças totalmente sapientes. O número de raças semi-inteligentes nunca foi estabelecido, em parte porque a linha entre o animal inteligente e o humanoide burro é, na melhor das hipóteses, difícil de traçar. Os povos discutidos aqui são organizados em cinco grupos, com base em seus mundos de origem: Yrth, Terra, Gabrook, Loren'dil e Olokun.

Para modelos do **GURPS** e notas sobre jogadores de cada raça, consulte as páginas 188–202.

Raças Ancestrais

Até onde a maioria do povo Yrthiano sabe, essas raças sempre foram nativas deste mundo. Filósofos naturais com algum conhecimento de paleontologia sabem que as Raças Ancestrais vivem aqui há milhares, senão milhões de anos.

Anões

Humanoides baixos e atarracados que vivem predominantemente no subterrâneo, os anões são conhecidos por sua personalidade enfática. Eles são hábeis em guardar segredos e guardar rancores. Zarak fornecem a maior parte do metal e da rocha do mundo, tornando-os uma grande força econômica em Ytarria.

Muito poucos cidadãos não-anões residem no Reino de Zarak, que tem funcionado como o centro da política anã por milênios. Antes do Cataclismo, os anões viviam sob todas as cordilheiras de Ytarria, mas à medida que os humanos se espalharam, as comunidades anãs menores foram abandonadas ou expulsas; os anões não habitam mais a Muralha do Altíssimo (*Kedherak* no idioma anão) e as montanhas de Mégalos. Alguns anões vivem entre humanos, embora frequentemente relutem em discutir suas razões para isso.

Os anões guardam um rancor antigo contra os elfos, tanto por prejudicá-los nas guerras pré-Cataclismo quanto por causar o próprio Cataclismo. O fato de os elfos como um todo não serem res-

ponsáveis por esta calamidade é geralmente ignorado; os anões afirmam que os elfos deveriam ter reconhecido o perigo mais cedo. Os Zarakanos também se ressentem das tentativas Megalanas de conquistar o território dos anões. Anões e dragões compartilham muitos interesses, como riqueza e território, para se darem bem. E, claro, os anões têm lutado contra os ataques dos orcs por milhares de anos.

Gnomos

Os gnomos são parentes dos anões e são fisicamente semelhantes. No entanto, eles vivem acima do solo e tendem a ser agricultores ou pastores. De fato, muitos residem na superfície de Zarak ou no sopé de suas montanhas, trocando alimentos por minério anão. A maioria dos gnomos, entretanto, vive entre humanos, pratica religiões humanas e segue as leis humanas. Sua versatilidade permite que floresçam em muitos negócios. Sua influência política é limitada; aqueles que vivem perto de um clã anão aceitam a liderança de seu senhor, enquanto outros geralmente juram lealdade a qualquer raça que domine a área. Eles geralmente se dão bem com anões, assim como com outras raças que não sejam de monstros.

Elfos

Os elfos são humanoides esguios, atraentes e de vida longa, facilmente reconhecíveis por suas orelhas pontudas. A maioria vive em pequenas tribos com pouca organização de 20 a 100 indivíduos, longe dos humanos — geralmente em pequenos vilarejos nos confins da floresta, especialmente na Grande Floresta (pág. 120). Na verdade, à medida que os humanos colonizaram novas terras ao longo dos séculos, os elfos normalmente se retiraram mais para dentro da floresta. No entanto, os assentamentos élficos estão espalhados pela maior parte do continente, e alguns moram em cidades humanas; muitos parecem gostar de humanos, até mesmo casando-se com eles e tendo filhos juntos. Aparentemente, eles construíram grandes cidades há milhares de anos, mas seu modo de vida mudou muito antes do Cataclismo. A maioria dos elfos parece contente com sua existência atual e não sabe ou não se importa em discutir seu passado distante.

Elfos, que pensam naturalmente no longo prazo, praticam um tipo muito sutil de “agricultura de jardim”, plantando e cuidando de árvores e arbustos que mantêm suas florestas acolhedoras — senão para as demais pessoas, pelo

Os Elfos Negros

Os “elfos negros” são uma facção dentro da cultura dos elfos, não uma raça separada. Eles se autodenominam Defensores ou Purificadores, e tendem a formar suas próprias comunidades, já que o núcleo de sua filosofia é a xenofobia genocida, primeiro contra orcs e depois contra qualquer um que não seja um elfo. O núcleo deste grupo vive na Floresta Negra, onde atualmente enfrenta guerras em duas frentes; veja pág. 99.

Os Defensores têm simpatizantes e apologistas espalhados pela sociedade normal dos elfos, mas ninguém nunca esquece que foram os Defensores que desencadearam o Cataclismo (pág. 7), causando mais danos do que uma eternidade de ataques orcs.

Os elfos negros são consideravelmente mais unidos em organização e pensamento do que a maioria dos elfos; outros os consideram assustadoramente conformistas. Ao contrário dos elfos tradicionais, por exemplo, uma comunidade de elfos negros usará coerção física naqueles que discordam das decisões do Conselho.

Os elfos negros defendem sua floresta de origem feroz e furtivamente. Contra grupos maiores, eles podem usar táticas de terror para que os sobreviventes desencorajem novas invasões. Frequentemente, eles controlam os animais da floresta e até as próprias árvores. Algumas famílias de elfos negros na verdade consistem em lobisomens que lideram lobos gigantes da floresta em combate.

Os combates na Floresta Negra estão levando essas táticas ao limite. Os Megalanos agora sabem com o que estão lidando e, embora os elfos negros sejam magos muito melhores, eles ainda estão em grande desvantagem numérica. Alguns dos líderes dos elfos negros estão procurando desesperadamente por alguma arma mágica; outros estão planejando uma grande evacuação.

menos para as tribos nativas. Eles cultivam muitas plantas úteis, como *fayflax*, cujas fibras podem ser tecidas em tecidos e até mesmo em papel; *pão de carvalho*, que se parece com os carvalhos da Terra, exceto pelas bolotas roliças e comestíveis; e várias fontes excelentes de corantes. Portanto, a defesa que fazem de suas florestas tem razões práticas e também estéticas.

Visto que os elfos consideram a ida para conceder sabedoria, uma tribo ou comunidade irá encaminhar questões sérias a um conselho de anciãos. Os anciões se encontrarão, conversarão, ouvirão qualquer outro elfo que queira dizer algo e tomarão uma decisão... que os elfos envolvidos quase sempre tratarão como uma ordem, embora a comunidade não tenha polícia para fazer cumprir as decisões do conselho.

Antes do Cataclismo, um Alto Conselho, formado por 33 elfos antigos e brilhantes, liderava a raça. Se os elfos modernos mantêm um Alto Conselho, ou mesmo memórias de seu funcionamento fora das canções e de suas lendas, eles não discutem o assunto com os outros.

Os elfos têm pouca influência política aparente na Ytarria moderna e nem parecem almejá-la. Mas não há dúvida de que muitos elfos mais velhos são capazes de jogar jogos políticos com grande habilidade, entre outras raças e também em sua própria. Um governante humano com súditos élficos quase sempre terá pelo menos um velho e valioso conselheiro élfico.



Uma Raça Agonizante

O Cataclismo matou muitos elfos de uma vez; tantos ou mais morreram no rescaldo caótico. Apesar do milênio desde então, o número de elfos nunca se recuperou, e os humanos — que derrubam quantidades cada vez maiores de floresta para suas próprias cidades — apenas aumentam o problema. Os elfos parecem depender de suas florestas — talvez magicamente, talvez emocionalmente, ou até ambos. Pode ser simplesmente que uma dieta não baseada na floresta seja ruim para a saúde deles a longo prazo. Embora eles não discutam muito com estranhos, a população élfica está diminuindo.

Alguns elfos são previsivelmente filosóficos sobre isso, mas muitos, mesmo fora os elfos negros, desejam que as coisas sejam diferentes. Alguns negociam com os humanos para preservar as florestas; outros escrevem canções tristes, mas memoráveis. Alguns se perguntam se uma variante do Cataclismo poderia levá-los a outro mundo intocado.

A maioria dos elfos trata os membros da maioria das outras raças como indivíduos e tem poucos preconceitos. No entanto, eles ficam desanimados com a antipatia persistente dos anões; alguns decidiram retribuir. E mesmo fora das fileiras dos elfos negros, poucos conseguem tolerar orcs.

Elfos do Mar

Os elfos do mar respiram água em vez de ar, mas agem de maneira muito parecida com seus parentes terrestres. Desde o Cataclismo, eles são poucos e dispersos. Alguns vivem em vilarejos submarinos, mas a maioria perambulava; o Cataclismo devastou todas as

suas grandes cidades, deixando-as em um NT 1 voltado para a sobrevivência. Eles se dão bem com outros de sua raça exceto com elfos negros, a quem eles desprezam. Geralmente eles se sentem ambivalentes em relação a outras raças de superfície.

Orcs

Os orcs vivem em Yrth há tanto tempo quanto anões e elfos e, portanto, têm o direito técnico de serem chamados de Raça Ancestral, embora anões e elfos se ressentam de serem comparados aos orcs de alguma forma, muito menos colocados na mesma categoria.

Orcs são humanoides baixos e peludos com caninos bem aumentados. A maioria das outras raças Yrthianas os considera estúpidos, sujos e agressivos; infelizmente, eles estão certos, em grande medida. Os humanos são os maiores rivais dos orcs, já que apenas humanos podem se igualar aos orcs em agressividade, teimosia e procriação constante. Os anões e elfos nutrem antigas e amargas rixas com os orcs. (Anões desertores, no entanto, às vezes se tornam líderes orcs; veja pág. 165.)

Orcs são os mais numerosos entre as raças que geralmente são consideradas “monstros”. A maioria das tribos vive nas Terras dos Orcs na costa oeste de Ytarria, onde humanos e elfos os empurraram ao longo dos séculos. No entanto, pequenos bandos de saqueadores se escondem nos limites de todas as terras civilizadas. Um número cada vez maior de orcs se adaptou à vida em países humanos, especialmente quando podem cumprir funções como pastores, fazendeiros, mateiros e outros. Compreensivelmente, outros tendem a desconfiar dos orcs civilizados até que provem seu valor. Ninguém confia em orcs bárbaros — nem mesmo outros orcs.

Os orcs tribais subsistem principalmente da caça. Embora eles queimem a floresta principalmente por esporte, isso na verdade limpa áreas de caça e incentiva uma relva nova, fornecendo alimento para muitas raças e criaturas. Os orcs não têm consciência disso; eles atearam fogo na floresta porque é divertido, demonstra sua força e irrita os elfos.

As populações de orcs seguem ciclos de crescimento e colapso que se ajustam à sua natureza violenta e capacidade de repor as perdas rapidamente. Depois de algumas décadas de guerras em grande escala com os orcs, os humanos podem chegar a considerá-los quase míticos. Os orcs, portanto, não participam muito da política Ytarriana, exceto como antagonistas gerais de todos os seus vizinhos. Isso, é claro, pode mudar nos próximos anos.

Ogros

Primos maiores e mais malvados dos orcs, os enormes ogros são questionavelmente distintos por serem terrivelmente estúpidos — piores até do que os orcs mais primitivos. A maioria vive entre tribos orcs, servindo como trabalhadores para trabalhos pesados e tropas de choque. Ogros solitários se escondem em muitas áreas selvagens. As maiores das cidades humanas abrigam alguns, embora geralmente sejam servos ou escravos cuidadosamente vigiados. Por conta própria, os ogros não têm nada que se assemelhe a uma cultura. Não apenas lhes falta poder político, como eles também não têm interesse em adquiri-lo.



Dragões

Os dragões Yrthianos se parecem muito com os gigantescos seres reptilianos da Terra. Quase todos podem voar e soltar fogo, e uma serpe típica possui grande inteligência e longevidade. A maioria são magos talentosos. É possível que eles tenham sido criados magicamente, mas ninguém nunca perguntou ou sobreviveu para ouvir a resposta. Embora Yrth tenha dragões desde antes do Cataclismo, não está claro se eles evoluíram aqui, se imigraram voluntariamente ou se têm alguma origem estranha.

Nomes Não-Humanos

Muitas raças Yrthianas não consideram os nomes “masculino” ou “feminino”. Elfos e anões às vezes sim, mas as regras geralmente não são claras para quem não está familiarizado com a cultura.

Anões: Boyarron, Blagonrathir, Kasakonann, Miloavst, Tosoroyarl.

Centauros: Aessus, Chosharoh, Churr, Muunaah, Shanool.

Dragões: Aqueles que vivem perto ou entre humanos tendem a adotar nomes adequados à região; veja Territórios de Yrth para exemplos. Entre eles, os nomes dos dragões são geralmente longos e cheios de significado; alguns são originais, outros remetem a uma história desconhecida de outras raças.

Elfos: Jaidiel, Maiel, Patral, Thidan, Unwaden.

Elfos do Mar: Não muito diferente dos nomes de seus primos terrestres, mas com vogais mais longas e consoantes mais suaves. Também pode ser difícil de pronunciar quando não está debaixo d'água.

Gigantes: Ahken Duas Cabeças, Drihg Corador, Thab Cicatriz, Hurr Roliço, Uhb, o Colorido. Os gigantes gostam particularmente de apelidos.

Gnomos: Os mesmos dos anões ou humanos locais.

Goblins e Hobgoblins: Dakiiri, K'jaakis, Tuukopy, Yig'oor. Veja também pág. 88.

Kobolds: Os mesmos dos humanos ou goblins locais, mas geralmente curtos.

Minotauros, Orcs e Ogros: Ahk, Har, Irg, Salig, Tam.

Pequeninos: Normalmente os mesmos dos humanos locais.

Povo do Mar e Homens-tubarão: Raramente pronunciável fora d'água. Os habitantes da terra que lidam com eles costumam atribuir-lhes apelidos.

Reptantes: Drakatk, Kk'traa, Ssaallkoo, Thissikk, Xuusleeng.

Felizmente para as raças humanóides, os dragões também são muito raros. A maioria dos dragões são reservados e perseguem objetivos que outros seres sencientes consideram completamente incompreensíveis. Ainda assim, alguns podem trocar segredos de boa vontade com magos ou até mesmo se dignam a negociar por tesouros. Poucos se interessam pela política mortal, mas muitas vezes com bastante eficácia (veja *Barão Adrien Dorilis*, pág. 145). Um grupo dedicado de dragões provavelmente poderia remodelar as sociedades de Ytarria tornando-as irreconhecíveis; felizmente, eles não parecem ter nenhum interesse em fazê-lo. Os dragões se dão mal com a maioria das outras espécies, principalmente porque são enormes e assustadores. Raramente toleram outros de sua própria raça, sendo criaturas altamente territoriais.

Para obter informações sobre personagens dragões, consulte a pág. 227.

Os RECÉM-CHEGADOS

As seguintes raças vieram de outros lugares para Yrth... humanos da Terra; goblins, kobolds e reptantes de Gabbrook; pequeninos, gigantes, minotauros e centauros de Loren'dil; e o povo do mar e homens-tubarão de Olokun.

É bem possível que outras raças ainda não encontradas foram trazidas para Yrth desses ou de outros mundos ou épocas; ainda existem regiões inexploradas em Ytarria.

Humanos

Os humanos dominam Ytarria em números absolutos; dezenas de milhões deles abrangem todo o continente e as ilhas próximas. A maioria são cristãos e cidadãos Megalanos, mas as outras raças concordam que a característica mais surpreendente da humanidade é sua diversidade.

Goblins

Baixinhos, verdes e humanóides, os goblins são uma das raças mais comuns em Yrth. Eles são a maioria da população em grande parte do sul de Mégalos. Eles se adaptaram rapidamente após o Cataclismo; em 1200 eles haviam estabelecido os Reinos Goblin. No entanto, o Império logo absorveu suas terras, e os goblins se tornaram relativamente bons Cristãos Imperiais. Em outros lugares, os goblins também praticam religiões Islâmicas e pagãs; eles tendem a padronizar suas crenças segundo as da cultura humana local dominante.

Dentro do Império, os goblins têm influência política e econômica significativa, sendo numerosos, extrovertidos, brilhantes e, muitas vezes, magicamen-

Relações Inter-raciais

Com poucas exceções (veja pág. 200), as raças de Yrth não podem cruzar entre si. No entanto, o amor romântico não respeita barreiras, e aqueles que são arrastados por ele geralmente se adaptam para permitir alguma sensação de intimidade física. Um nobre reptante e um pequenino gentil devem enfrentar obstáculos culturais e físicos; o relacionamento deles pode terminar tragicamente. Mas o coração faz o que quer.

Muitas sociedades humanas Ytarrianas mal toleram relações íntimas entre diferentes raças de *humanos*, muito menos entre humanos e não humanos. A Igreja acha casais entre elfos e humanos apenas remotamente aceitáveis; tudo o mais é estritamente proibido. Al-Haz encoraja posições semelhantes, enquanto os Wazifenses e Caithnessenses possuem crenças ligeiramente mais tolerantes. Nestes dois últimos países, as autoridades ignoram qualquer pessoa que pretenda não se envolver com ninguém. Em Cardiel, casais inter-raciais podem aparecer em público e apenas ocasionalmente sofrem insultos. Em Sahud, depende de quão discretamente todos podem fingir que nada incomum está acontecendo. Se um herdeiro for necessário, qualquer cegueira social deliberada cessa imediatamente. Muitos casais inter-raciais acham mais fácil viver na selva, longe de olhares intrometidos ou críticos.

Notavelmente, a infertilidade da maioria dos casais de raças cruzadas beneficia certos bordéis em distritos urbanos da luz vermelha. É verdade que atender a essa predileção é exatamente tão aceitável quanto a prostituição: não muito. Os melhores clientes em tais lugares são nobres disfarçados com gostos exóticos. Mesmo em um ambiente tão mercantil, o amor ocasionalmente encontra seu caminho.

As atitudes não humanas em relação a essas situações variam. Elfos, moradores da superfície ou do mar, acreditam que o espírito é mais importante do que a forma e geralmente não se importam, contanto que o não-elfo tenha bom coração. A reação dos elfos negros é facilmente imaginada. Os anões e gnomos conservadores raramente se envolvem com alguém fora de suas raças; até mesmo os relacionamentos entre anões e gnomos são incomuns em Zarak. Pequenininhos corajosos costumam flertar com humanos baixinhos, mas geralmente apenas por diversão. Os goblins acham as outras raças muito marrons ou rosa; eles geralmente não formam ligações íntimas nem mesmo com hobgoblins, muito menos com espécies completamente diferentes. Relações entre orcs e outras raças raramente são agradáveis em qualquer sentido.

te talentosos. Eles se encaixam bem na sociedade humana e são naturalmente curiosos. Embora eles não se importem com as raças mais violentas e caóticas de Yrth, eles não têm nenhuma rivalidade racial de longa data e no geral são capazes de se dar bem com outros seres à medida que os encontram. Os goblins se identificam primeiro com sua localidade e depois com sua raça, e esperam que os outros façam o mesmo.

Hobgoblins

Os hobgoblins estão para os goblins assim como os ogros estão para os orcs: primos maiores e mais burros são frequentemente considerados monstros. Alguns vivem entre goblins — normalmente como servos — enquanto a maioria permanece como caçadores-coletores. Eles vivem em pequenos bandos em florestas ou terrenos baldios, geralmente fogem de inimigos poderosos e sobrevivem atacando raças e animais mais fracos.

Kobolds

Os pequenos kobolds de pele azul são caracterizados por inconstância e falta de inteligência. Embora pequenos clãs kobold existam em áreas isoladas, muitas vezes em completa miséria, a maioria dos kobolds faz pequenos bicos e vive em cidades humanas ou goblins. Embora numerosos, os kobolds não têm impacto na política Ytarriana. Mesmo os mais inteligentes não são muito brilhantes e recebem pouco respeito de outras raças.

Reptantes

Um profundo abismo de desconfiança divide os Reptantes das raças não-reptilianas. O fato de reptantes selvagens às vezes *comerem* humanos ou goblins não ajuda em nada. Humanos e orcs selvagens retribuem o favor caçando-os por suas peles de escamas brilhantes, que fazem uma armadura bonita e robusta (trate como armadura de couro, três vezes mais cara, e concedendo um bônus de +2 às reações companheiros selvagens para o portador... mas qualquer Reptante reage com -6 para o mesmo usuário, e pessoas civilizadas de qualquer raça reagem com -4.).

A maioria dos reptantes pertence a pequenas tribos nômades nas planícies de al-Haz ou no Grande Deserto. Os últimos, todos saqueadores ferozes, devastaram recentemente um dos senhores de Caithness (veja pág. 119). As tribos de répteis de al-Haz coexistem pacificamente com os humanos e frequentemente seguem o Alcorão, mas ainda evitam o contato com outras raças, o que torna questionável qualquer poder político que possam exercer. Somente dragões se dão realmente bem com os reptantes.

Gabrook: O Mundo das Areias

O mundo de Gabrook (pronuncia-se GÁ-BRUK) já foi o lar dos goblins, bem como dos kobolds, hobgoblins e reptantes. Goblins e kobolds são parentes, mas apenas distantes. As três primeiras raças são basicamente mamíferas, com corpos que funcionam muito como os dos humanos. O Cataclismo varreu as pessoas de Gabrook em pelo menos três ocasiões: duas vezes no século 11 e uma vez no século 12.

Os goblins se lembram de seu mundo natal como um planeta predominantemente árido, em geral de mana médio, com muitas pequenas regiões de mana elevada. A maioria dos gabrookianos achava as florestas de Yrth misteriosamente estranhas. A neve era completamente novidade para eles.

Em Gabrook, os goblins floresceram tanto quanto os humanos na Terra. Eles comumente escravizavam kobolds e lutavam em guerras defensivas contra invasores reptantes. Se algum emigrante gabrookiano foi transportado para Yrth desde 1200, ele não causou muita agitação. Os eventos atuais em Gabrook são um mistério, embora muitos de seus residentes anteriores presumam — e esperam — que seu mundo ainda exista além do véu do Cataclismo.

Centauros

Os centauros são humanos da cintura para cima e equinos da cintura para baixo, com quatro patas. Suas metades humanas surgem do ponto onde o pescoço de um cavalo se conecta com seu torso. Normalmente nômades e pastorais, os centauros prezam a liberdade. Eles geralmente habitam planícies temperadas ou matagais perto de florestas; eles se dão bem com os elfos que nelas vivem. Os centauros preferem ficar mais reservados, mas às vezes lidam com outras raças para comércio ou defesa mútua. Muitos são andarilhos simplórios, mas alguns são sábios brilhantes e alguns aconselharam duques e reis. Centauros raramente são encontrados em Yrth. Vários bandos numerosos vivem ao norte das Terras dos Orcs, onde mantêm uma aliança vaga com humanos contra orcs; alguns grupos se estabeleceram em al-Haz, al-Wazif e Cardiel. Raças que tendem a permanecer em um lugar causam confusão nos centauros; sua relação com essas raças às vezes é tensa.

Gigantes

Frequentemente, com quase três metros de altura, os gigantes vivem principalmente nos Territórios dos Nômades (pág. 167) e ao norte das Terras dos Orcs (pág. 163). Os humanos raramente os veem; gigantes são poucos e distantes entre si em Yrth. Os sentimentos para com os vizinhos tendem para a desconfiança ou violência; quase nenhuma das outras raças humanoides de Ytarria se sente à vontade com seres tão grandes.

Loren'dil: O Mundo Verde

Pequeninos, gigantes, minotauros e centauros vêm deste orbe verdejante. O Cataclismo só atormentou Loren'dil (LÓ-RENN-dil) de 1050 EC a cerca de 1075, então seu estado atual é um mistério. Seu povo conhecia Loren'dil como um lugar idílico com planícies onduladas intercaladas com faixas de floresta densa. Até mesmo os gigantes de Loren'dil afirmam que algumas das árvores eram tão grandes quanto colinas e altas o suficiente para perturbar as nuvens.

Antes de serem trazidos para Yrth, pequeninos abrigavam-se nas raízes e galhos das árvores e se destacavam em se esconder dos minotauros e dos gigantes mais perigosos. Os centauros enfrentaram essas ameaças de frente. Seus ex-nativos dizem que Loren'dil era quase toda de baixo mana, mas essa condição pode não ser natural. Alguns bardos centauros falam de uma vasta guerra mágica que esgotou o mana de Loren'dil e também concedeu a alguns Loren'dilianos — como os minotauros — a capacidade de autodefesa de resistir aos efeitos mágicos.

Algumas pessoas do mundo verde admitem que muitas raças e espécies que conheceram em casa — como centauros e pégasos — parecem híbridos de animais trazidos da Terra para Ytarria. Os loren'dilianos acham isso muito desconcertante; os primeiros centauros em Yrth ficaram chocados ao ver cavalos (“Onde estão seus braços? Ou suas asas? Ele foi mutilado?”), e minotauros às vezes atacam touros à primeira vista.

Olokun: O Mundo da Água

Este mundo é o lar original do povo do mar (tritões e sereias), e homens-tubarão e, possivelmente, de golfinhos e dos octopodianos. Como Loren'dil, Olokun (o-lô-KUN) viu apenas um período de arrebatamentos por alguns anos logo após 1050 EC.

O povo do mar relatou que Olokun era predominantemente de água, pontilhada com alguns pequenos continentes. No entanto, suas marés impressionantes diariamente revelavam enormes áreas de terra, para depois as inundarem novamente. Assim, muitas espécies Olokunas evoluíram para respirar ar e sobreviver brevemente na terra, apesar de serem aquáticas. Embora Olokun parecesse um mundo sem mana, o povo do mar e homens-tubarão falam de seus antigos deuses como regularmente participando de assuntos mundanos.

Pequeninos

Pequeninos raramente excedem um metro de altura, mas por outro lado se parecem com humanos, física e culturalmente. A maioria é doméstica; não existem pequeninos nômades em Ytarria. Grandes populações deles podem ser encontradas na maioria das terras humanas.

Por causa de questões de escala, eles tendem a estabelecer seus próprios vilarejos ou construir comunidades distintas dentro de cidades humanas. No Império, os pequeninos têm menos influência do que os goblins, mas possuem voz significativa dentro das guildas de artesãos. Os melhores vizinhos para se ter, os pequeninos se dão bem com a maioria das raças.

Minotauros

Os minotauros com cabeça de touro parecem humanos grandes do pescoço para baixo. Não é nenhuma surpresa que a maioria das raças considere essas criaturas solitárias, agressivas e em grande parte carnívoras como monstros perigosos.

Quase todos os minotauros vivem em florestas selvagens e planícies desertas, comendo tudo o que podem pegar, mas alguns poucos civilizados residem em cidades humanas. Alguns trabalham como guardas, mercenários ou gladiadores; outros se tornam artistas, precificando seu valor excêntrico, e alguns se estabelecem em empregos que nada têm a ver com seu antecedente incomum.

Povo do Mar

O povo do mar (tritões e sereias) habita pequenos vilarejos submarinos na maioria das águas costeiras de Ytarria, principalmente no sul e no leste. Eles parecem aproximadamente humanos da cintura para cima e têm caudas semelhantes a peixes abaixo; eles podem respirar dentro ou fora d'água. Sendo de sangue quente, as sereias carregam filhotes vivos e os amamentam como os outros mamíferos. A falta de interesses comuns normalmente leva a uma certa indiferença do povo do mar para os habitantes da terra e vice-versa, embora surjam disputas ocasionais sobre os direitos de pesca. O comércio regular com humanos e goblins da costa ajuda a limitar esses confrontos para algumas tribos, mas eles não se dão bem com homens-tubarão em Yrth da mesma forma que não se davam em Olokun. No entanto, o povo do mar consideram os elfos do mar uma boa companhia ocasionalmente.

Homens-Tubarão

Homens-tubarão são humanoides anfíbios com escamas escuras e cabeças semelhantes a tubarões. Embora sejam mais comumente encontrados entre os cardumes de Sahud, os homens-tubarão também nadam em outras águas. Alguns vivem nas profundezas das fossas ao longo das costas norte e oeste de Ytarria.

Uma vez que outras raças tendem a achar a cultura e a filosofia do homem-tubarão quase impenetráveis, os membros dessa raça costumam ser tratados como monstros. No entanto, às vezes os humanos encontram terreno comum o

suficiente para coexistir pacificamente. Isso é particularmente verdadeiro para os Sahudenses, que chamam os homens-tubarão de *samebito*. Essas criaturas

imponentes às vezes fazem comércio com aldeias à beira-mar e, em ocasiões verdadeiramente raras, seus magos trocam mágicas com magos humanos.

Outras Raças

Muitas outras espécies sapientes chamam Ytarria e seus oceanos de lar, incluindo carniçais, homens-inseto, medusas, golfinhos e octopodianos. Raros, reservados e geralmente bastante estranhos para os padrões da cultura Ytarriana dominante, muito poucos têm muito impacto na política ou nos eventos mundiais. Consulte o Capítulo 5 (pág. 182) para obter mais detalhes.

MAGIA

Os imigrantes humanos em Yrth ficaram muito chocados com a existência de magia. Alguns aprenderam isso com um mago élfico amigável, outros com um bravo e assustado. Outros conheceram magos goblins talentosos, enquanto outros descobriram mágicas grosseiras por acidente. Hoje, a magia faz parte da vida cotidiana de milhões de pessoas.

Embora a magia baseada em mágicas seja o tipo mais comum de poder sobrenatural em Yrth, dificilmente é o único. O misticismo, embora geralmente considerado menos poderoso do que a verdadeira feitiçaria, também funciona aqui e pode alcançar resultados notáveis dependendo da força da crença do portador. A

alquimia também possui uma base mágica muito mais firme em Ytarria, embora sua prática esteja longe de estar madura.

A magia em Yrth funciona conforme está descrito no **GURPS Módulo Básico**, Capítulo 5, e em **GURPS Magia**. Estranhamente, no entanto, as habilidades *místicas* (pág. 26) não parecem ser restringidas pelos níveis de mana.

MAGIA BASEADA EM MÁGICAS

Magia baseada em mágicas funciona quase da mesma maneira para a maioria das pessoas, independentemente de raça, sexo ou religião. Um mago élfico

pode ensinar mágicas a um devoto Muçulmano, embora a terminologia possa ser diferente.

O talento para magia — chamado Aptidão Mágica (pág. 183) — é geralmente hereditário, e pais capazes de magia são mais propensos do que os não-magos a passar a habilidade para seus filhos. Além disso, ninguém nascido sem algum tipo de potencial pode se tornar um mago. No entanto, a experiência prática pode aprimorar a taumaturgia de *alguns* aspirantes a adeptos.

Magos poderosos ou dedicados naturalmente procuram oportunidades para perseguir seus interesses ou explorar suas habilidades para lucro ou diversão — embora eles possam ser obrigados a servir sua nação, no tribunal ou combate, primeiro. Muitos encontram morada em colégios, pesquisando mágicas e treinando alunos. Outros se tornam servos bem pagos da nobreza, encantadores criando itens mágicos sob encomenda ou consultando magos em cidades ricas. Alguns se especializam como “engenheiros mágicos” ou outras profissões técnicas. Muitos magos ridicularizam essas carreiras como enfadonhas e abaixo de sua dignidade, mas os magos comerciais podem cobrar altos valores e viver em um conforto seguro e respeitado.

Raridade de Magos

Menos de 2% dos humanos têm Aptidão Mágica, geralmente em um nível mínimo (Aptidão Mágica 0). Talvez um décimo deles manifeste níveis inatos mais elevados ou pode desenvolver ainda mais sua habilidade; poucos realmente possuem a inteligência excepcional e outros atributos necessários para se tornarem magos mestres. Aqueles que atingem níveis de Aptidão Mágica de 4 ou mais são incrivelmente raros e potencialmente a inspiração de onde saem as lendas.

Itens Mágicos

Itens mágicos encantados requerem habilidade e tempo. Em Ytarria, a maioria dos encantadores em tempo integral só encontra mercado suficiente nas cidades. Os que se enquadram como exceções excepcionalmente talentosos atraem clientes de todo o lado. Outros encantadores contornam a questão fornecendo a nobres ricos o prestígio de um mago residente; alguns são simplesmente tão excêntricos que se recusam a enfrentar o problema de forma pragmática. Apesar disso, os encantadores urbanos costumam trabalhar por encomenda, abrindo as portas apenas com hora marcada. Apenas as maiores cidades Ytarrianas conseguem manter lojas de itens mágicos, propriamente ditas.

Todo mundo sabe que as melhores armas e armaduras mágicas vêm dos anões. Seus preços são exorbitantes, mas o item será entregue no prazo, conforme especificado, e provavelmente durará mais do que gerações de proprietários. Itens mágicos élficos podem incorporar quase qualquer mágica, mas raramente estão disponíveis no mercado aberto. Goblins fazem itens espetaculares como varinhas de bola de fogo e “projetos” experimentais, às vezes com bons resultados. Os humanos encantam itens de todos os tipos, embora prefiram objetos práticos.

Os magos acham as gemas de energia (veja **GURPS Magia**, págs. 20, 69) tão úteis que criá-las faz parte da rotina. Muitos magos conhecem a mágica, e alguns em vilas maiores ou cidades ocasionalmente encantam pedras para outros como fonte de renda suplementar.

Consequentemente, um vilarejo com cem famílias ou um feudo de vários vilarejos menores produzirá no máximo um ou dois magos por geração. No entanto, um operador em potencial provavelmente se mudará para uma cidade, com a intenção de trabalhar como mago de combate, conselheiro do tribunal ou professor. Isso deixa, talvez, um único mago leigo ou um sábio para cuidar da comunidade. Com sua promessa de novidades e oportunidades para treinamento e crescimento, as cidades e vilas possuem proporções maiores: até mesmo uma pequena vila pode ter vários magos, embora muitos deles se especializem apenas em cura ou adivinhação de baixo nível. Um ducado de um ou dois milhões de pessoas pode ter 10 ou 20 magos verdadeiramente excelentes; todos eles se conhecerão e geralmente são famosos — ou infames — entre os plebeus.

Encontrando e Treinando Magos

Magos e bruxas ficam de olho em talentos mágicos brutos; alguns usam regularmente Aura ou Adivinhação nas pessoas. Outros realizam testes, geralmente envolvendo pequenos itens encantados que alguém com Aptidão Mágica pode reconhecer. Alguns afirmam ser capazes de “sentir” outros magos por meio de seu comportamento ou “a expressão em seu olhar”.

Um jovem camponês identificado com Aptidão Mágica geralmente treinará com o mago leigo ou o sábio mais próximo. Nenhum senhor sensato se opõe a isso, embora ele possa tentar controlar a carreira de um mago nascido servo: um mago competente ganha muito mais do que apenas outro trabalhador. Magos de outras origens podem ser enviados para treinamento em todos os tipos de lugares e pessoas, dependendo da sorte e dos costumes locais. Magos já estabelecidos quase sempre se concentram em jovens com grande potencial e os adotam como alunos.

Todas as nações de Ytarria reivindicam o direito de supervisionar a magia — principalmente para garantir que seus governantes possam explorá-la. Os senhores locais podem ser compensados por perder um servo ou um meeiro, mas não podem negar o pedido do estado. Em vez de acumular ilegalmente magos não treinados para si mesmos, a maioria dos lordes contrata magos treinados para aconselhá-los e ajudar a defender seus castelos.

Níveis de Mana

Ytarria tem mana predominantemente normal, Caithness e o Grande Deserto sendo duas grandes exceções.

Mudanças no Mana

Níveis de mana flutuantes fornecem bons “ganchos” de cenário, desde que os MJs joguem limpo. Se o nível de mana local despencar toda vez que o PdJ mago estiver prestes a fazer algo interessante, *haverá* problemas na mesa. Para salvar o MJ de acusações de megalomania, dados lançados abertamente podem ser usados para determinar mudanças aleatórias de mana. Além disso, se a lógica ditar que os PdMs locais saberiam sobre tal comportamento ambiental, os personagens que fizerem perguntas sensatas devem ser capazes de saber sobre isso.

Pequenas áreas com mana variados pontilham o continente. Os Territórios dos Nômades e os Atóis Gêmeos, em particular, têm níveis de mana extremamente variados, bem como áreas *seletivas* (veja *GURPS Fantasy*, pág. 43).

Os níveis de mana também variam com o tempo em alguns pontos — rápida ou lentamente, sutilmente ou dramaticamente. Em alguns lugares, os magos

locais podem prever e explorar esses ciclos; em outros lugares, até mesmo os nativos se confundem. Às vezes, as mudanças no nível do mana seguem um padrão e às vezes não... pelo menos não um padrão que alguém possa reconhecer. Mudanças no mana podem levar a grandes mudanças políticas; a maior e mais dramática é a fronteira entre Caithness e Mégalos (veja pág. 113).

Aptidão Mágica em Não-Humanos

Elfos são uma das raças mais mágicas de Yrth, e quase todos os elfos conhecem algumas mágicas. Eles frequentemente agem como se fossem os guardiões designados da sabedoria mágica. Os dragões também costumam se transformar em magos poderosos. Embora eles certamente conheçam muitos segredos mágicos, sua avareza os torna muito menos dispostos a compartilhar esse conhecimento.

Anões e gnomos desenvolvem a Aptidão Mágica menos comumente do que humanos, mas tendem a compensar com maior habilidade e foco. Um poderoso anão mago pode conhecer uma escola inteira de mágicas (veja *GURPS Magia*, pág. 11), mas apenas o suficiente para sobreviver em outras escolas. Anões e gnomos também fazem questão de aprender a dominar cada mágica antes de começar a estudar a próxima, e esperam que seus alunos (de qualquer raça) façam o mesmo.

Fascinados pela magia, os goblins produzem alguns magos a mais do que os humanos. Seus magos são quase tão obsessivos quanto os anões, mas menos propensos a se concentrar em uma área. Mesmo os goblins que não são magos podem aprender uma ou duas mágicas, caso se encontrem em uma área de mana alto.

Em contraste, a maioria dos pequeninos considera a magia chamativa e vulgar; enquanto pequeninos tem tanta probabilidade de ter Aptidão Mágica em seu sangue quanto humanos, menos deles se preocupam em estudar magia. Ainda assim, existem notáveis curandeiros pequeninos, e seus grandes magos são ainda mais famosos por serem raros. Da mesma forma, centauros com Aptidão Mágica inata podem escolher não usá-la, se eles estiverem ao menos cientes de que a possuem. Os poucos centauros magos, por outro lado, podem ser muito poderosos.

A Aptidão Mágica parece ser ligeiramente mais comum entre reptantes do que entre humanos, embora a maioria dos reptantes magos aprenda apenas algumas mágicas de utilidade óbvia. Seus grandes magos, entretanto, são multifacetados e aterrorizantes. Muitas tribos têm um xamã de poder mediano que lida com a maioria das mágicas exigidas pelo grupo, especialmente a cura.

Os orcs magos são escassos, mas aqueles que existem exploram sua vantagem implacavelmente. Gigantes, hobgoblins, kobolds e ogros magos são quase desconhecidos — o que pode lhes dar a vantagem da surpresa. Minotauros magos são inexistentes, sendo a raça resistente à magia. Entre outras raças, os homens-tubarão e as medusas produzem os maiores magos.

Mágicas do Cataclismo

O maior fenômeno mágico em Yrth é o Cataclismo; naturalmente, muitos magos tentaram controlá-lo ou aproveitar seu poder, particularmente aqueles magos que trabalham para elfos negros ou a Agência da Serendipidade. Eles, em geral, falharam, mas algumas mágicas foram criadas para obter informações sublimes relacionadas a vários efeitos do Cataclismo. Todas essas mágicas pertencem à Escola de Portal (pág. MB257; *GURPS Magia*, pág. 80).

Detecção de Cataclismo

Informação

Esta mágica confirma ou nega qualquer atividade de Cataclismo atual dentro da distância especificada. Em uma falha normal, a adivinhação é incerta. Uma falha crítica fornece uma resposta errada.

Custo: Veja a tabela abaixo.

<i>Distância</i>	<i>Custo</i>
1,5 km	2
4,5 km	3
15 km	4
45 km	5
150 km	6
450 km	7
1.500 km	8

Adicione mais 2 ao custo por cada ×10 adicional.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1.

Localizar Cataclismo

Informação

Esta mágica informa ao operador a *direção e distância aproximada* do cataclismo mais próximo. O operador tem uma penalidade que depende da distância real; use os modificadores de longa distância na pág. MB241. Manifestações já conhecidas de Cataclismo *não podem* ser excluídas. Cataclismos, a partir de 2005, são raros; quando não há atividade, esta mágica simplesmente falha.

Custo: 4.

Tempo para operar: 10 segundos.

Pré-requisitos: Detecção de Cataclismo.

Identificar Recém-Chegado

Informação

Esta mágica, quando operada em uma pessoa ou objeto, diz ao operador se ele foi trazido a Yrth por um cataclismo dentro do período especificado. (Identificar imigrantes que estão em Yrth há décadas requer muita energia.)

Custo: Veja a tabela abaixo.



<i>Período</i>	<i>Custo</i>
1 dia	3
3 dias	4
10 dias	5
30 dias	6
100 dias	7
300 dias	8
1.000 dias	9

Adicione mais 2 ao custo por cada ×10 adicional.

Tempo para operar: 1 minuto.

Pré-requisitos: Localizar Cataclismo.

O que geralmente não se sabe é que as áreas onde o nível de mana é maior do que o do terreno que o cerca, geralmente estão centradas em antigos locais de impacto de meteoritos. Todo taumatologista com um conhecimento decente de geografia notou que os Atóis Gêmeos e as três baías circulares na costa Sahudense têm mana alto ou melhor. No entanto, quase ninguém associou níveis maiores de poder mágico às rochas que caem do céu, só porque as crateras são muito grandes; meteoritos são um fenômeno conhecido, mas ninguém sonha que podem ser tão grandes! Os tau-

matologistas atribuem principalmente essas formações a vulcões, a Deus ou a uma tendência hipotética do mana alto de criar grandes buracos circulares. A Baía da Fechadura parece uma exceção estranha, tendo mana normal por toda parte. As ilhas próximas a Min possuem apenas mana normal, mas o círculo que elas formam tem um ponto de mana alto em seu centro.

Mágicas Disponíveis

Todas as mágicas do *Módulo Básico* são amplamente conhecidas, com duas grandes exceções. As mágicas de

Portal são raras e não confiáveis, e as mágicas de Necromancia são proibidas na maioria dos lugares. A última regra é amplamente discutível, uma vez que as mágicas que ressuscitam os mortos não são mais do que lendas para a maioria das pessoas, até mesmo magos poderosos.

Muitas das mágicas mais poderosas e complicadas do *GURPS Magia* (particularmente mágicas Mental/Muito Difícil) são conhecidas apenas por alguns magos; vários desses encantamentos ainda não foram descobertos em Ytarria.

Além disso, algumas mágicas não funcionam tão bem quanto outros. Graças ao Cataclismo, Yrth é um “Sargaço” quando o assunto é viagem planar; chegar aqui é muito mais fácil do que sair. As seguintes mágicas da Escola de Portal têm uma *penalidade de -25* quando operadas em Yrth: Expulsar (quando usado em viajantes de mundos alternativos normais, em vez de, digamos, demônios), Criar Portal (quando usado para qualquer coisa além de viagens de longa distância), Defasar, Defasar Outro, Espiar Portal (se o portal leva a outro tempo ou plano), Ocultar Objeto, Santuário, Viagem Planar, Viagem Planar para Outro, e Visita Planar. Uma tentativa de usar Convocação Planar para trazer algo de Yrth falhará completamente se a magia não especificar uma entidade individual, e tem a penalidade padrão de -25 mesmo que especifique.

As seguintes mágicas têm a mesma penalidade, e *ninguém* em Yrth sequer as idealizou ainda: Acelerar Tempo, Jornada Rápida (quando usado para viajar no tempo), Intervalo, Retardar Tempo, Suspender Tempo, Translocação no Tempo, Translocar Outro no Tempo, Transportar Outro no Tempo, e Viagem no Tempo. Pode haver maneiras de reduzir essas penalidades, mas o que são e quem as conhece depende do MJ.

Os magos Yrthianos mantêm a “arte” de preservar sua base de poder suprimindo tecnologia (veja pág. 5). Localizar Terra pode às vezes localizar enxofre ou salitre na pólvora, mas isso requer algum conhecimento de sua receita — o próprio segredo tão cuidadosamente suprimido. A magia também pode encontrar quantidades inocentes dessas substâncias; como o salitre se forma sob os montes de esterco, esses erros podem ser muito irritantes. Alguns magos tentaram, sem sorte, desenvolver uma magia específica Localizar Pólvora ou Localizar Explosivos. A Agência da Serendipidade *criou* as mágicas Localizar Máquina para NT3 a NT5 (virtualmente as únicas mágicas da Escola Tecnológica conhecidas em Yrth), mas poucos magos as conhecem. Além disso, uma vez que os pesquisadores de mágicas não conseguem acompanhar os avanços tecnológicos da Terra, essas mágicas raramente localizam dispositivos recém-chegados através do Cataclismo. Outras mágicas Tecnológicas *podem* funcionar perfeitamente bem em Yrth... mas são quase totalmente desconhecidas.

Artefatos Mágicos

Gerações de magos profissionais fabricaram muitos itens mágicos menores usando princípios e mágicas bem conhecidas. Contudo, as lendas falam

Alguns Artefatos Lendários

A *Espada de Antar* é uma lâmina negra, incrivelmente afiada, provavelmente feita de ferro meteórico, que alguns Muçulmanos afirmam ter sido forjada na Terra. Uma sucessão de guerreiros notáveis em ambos os lados da Guerra dos Magos é conhecida por tê-la feito. No entanto, as lendas sugerem que seu maior poder é aumentar o nível de mana nas proximidades. Infelizmente, as histórias também implicam que ela lentamente envenena seus portadores, o último dos quais acredita-se que a tenha escondido ou quebrado sua magia após concluir que era maligna.

A *Jangada dos Mundos* parece uma jangada frágil, mas aparentemente pode voar e se teletransportar. Alguns magos acreditam que ela permite viagens planares para longe de Yrth e que pode ter se originado em outro universo. Os relatos divergem sobre onde foi vista pela última vez — a maioria menciona a cidade de Mégalos, Tredroy ou algum lugar em Sahud — mas vários afirmam que foi encontrada recentemente, apenas para desaparecer de novo quase imediatamente.

A *Varinha de Yeknayatt* foi feita por um poderoso mago goblin, provavelmente como uma brincadeira. Ela pode lançar dezenas de mágicas, mas requer que o usuário “remova” várias partes de seu corpo. Esses pedaços supostamente podem ser reconectados mais tarde — de alguma forma — mas mesmo assim, o usuário da Varinha deve ser obstinado ou um pouco louco. (Toda essa lenda pode ser uma piada de goblin, mas registros extremamente confiáveis atestam a existência da varinha.)

O *Arco de Kirtaiel* pertencia a um antigo herói élfico e diz-se que concede ao portador acesso a séculos de sabedoria élfica. Se existe, provavelmente está em algum santuário nas profundezas das florestas de Ytarria. Os elfos negros perseguem agressivamente os rumores acerca dele.

O *Trono de Kiskovann* é o tema de inúmeras baladas anãs. Considerando o trabalho de um rei anão, ele permitia que os usuários percebessem eventos no espaço e possivelmente até no tempo. Foi perdido no caos dos primeiros dias do Cataclismo, mas nenhum anão que se preze acredita que poderia ter sido destruído.

de grandes catalisadores de trama e lembranças historicamente significativas chamadas de *artefatos*. Algumas histórias os descrevem como criações antigas, provavelmente criadas por elfos ou anões encantadores pré-cataclismo, talvez durante uma grande era da magia vagamente lembrada. Outros itens quase míticos estão ligados a nomes da história mais recente. Por exemplo, virtualmente qualquer coisa associada a Simon Menelaus (pág. 10) deve incorporar grande poder.

Alguns artefatos são “simplesmente” itens mágicos poderosos; eles poderiam ser recriados por um mago suficientemente hábil e experiente, com tempo suficiente. Outros são tão importantes por suas associações históricas quanto por suas propriedades mágicas. Alguns, no entanto, foram feitos usando métodos mágicos perdidos ou vêm de universos onde a magia funciona de forma diferente. Outros podem ser obra de seres divinos. No entanto, tudo sobre um artefato deve ser objeto de especulação e lenda, boa parte dela incompleta, confusa ou simples-

mente falsa. Como ganchos da trama e geradores do clímax da campanha, os artefatos devem ser abordados de maneira tortuosa, por meio de rumores, com inúmeras pistas falsas, desafios aparentemente intransponíveis e reviravoltas na sorte.

MISTICISMO

Algumas pessoas de Yrth nascem com dons menores, quase xamânicos, representados em termos de jogo por vantagens como Abascanto, Canalização, Empatia com Espíritos, MEDIUM, ou Oráculo. Essas habilidades são, de modo geral, semelhantes à Aptidão Mágica; eles representam uma sensibilidade excepcional (ou uma *resistência* inata) às forças sobrenaturais e talvez um pequeno talento natural para manipulá-las. Habilidades místicas podem ser úteis ou perturbadoras. Outros podem considerar o indivíduo capacitado como abençoado por Deus ou Allah — ou sobrenatural e amaldiçoado. Em comparação com magos experientes com muitas mágicas fa-

miliares em seus tomos, pessoas com dons místicos desfocados e geralmente não treinados muitas vezes mal se registram no radar de Yrth. Ainda assim, alguns magos voltados para a pesquisa gostam de empregar místicos como assistentes.

Os Místicos

A fé religiosa ou disciplinas místicas ensinadas no contexto religioso prometem uma gama mais flexível de poderes não encantados. Tais habilidades, entretanto, definitivamente *não* são a única forma de poder sobrenatural disponível para sacerdotes ou estudiosos religiosos; muitos estudam magia baseada em mágicas, e alguns deles são magos extremamente eficazes. Na verdade, os líderes religiosos e professores muitas vezes confiam nos “sacerdotes-magos” (pág. 216) mais do que nos místicos. Os sacerdotes-magos geralmente são indivíduos sensatos que pelo menos tentam trabalhar dentro das regras de sua religião. Os místicos frequentemente selvagens perseguem suas próprias ideias perigosas, dando seu próprio significado ao termo “excêntrico”. Por outro lado, ao contrário de mágicas, habilidades místicas muitas vezes parecem emanar de além do portador, talvez demonstrando poderes divinos maiores do que a magia secular.

Por sua vez, os magos estão divididos quanto à natureza dos poderes místicos. Alguns aceitam que tais talentos se originam do divino. Outros acreditam que eles são uma forma de magia mal compreendida; mesmo se estiverem associados a poderes superiores, eles podem ser incorporados às teorias mágicas existentes. Alguns ousados magos “ateus” até murmuram que os místicos nada mais são do que magos “deformados” ou “incompletos”, que, tendo evitado o treinamento adequado, descobrem que seu poder está explodindo de forma parcial. O principal problema com essa teoria é que parece não haver nenhuma conexão entre as habilidades místicas e os níveis de mana. Outra coisa parece estar os conduzindo. O quê, ninguém sabe.

A questão mais imediata de creditar tais poderes a Deus é a questão de *qual* Deus. Que esta questão possa não ser relevante é um conceito que perturba muito os líderes religiosos de todos os credos, quando lhes ocorre. Essas habilidades parecem ser concedidas a todos os tipos de pessoas: Cristãos de seitas diferentes, Muçulmanos Sunitas e Xiitas e outros. Se o talento místico vem de Deus, Ele está concedendo poder a pessoas com ideias inerentemente con-

traditórias sobre ele. Como resultado, os teólogos muitas vezes não podem deixar de suspeitar dessas habilidades. Alguns místicos devotos dizem que pessoas de outras crenças que *parecem* compartilhar seus poderes são, na verdade, diabolicamente inspiradas ou iludidas, e que o Inferno usa esse tipo de truque para confundir os mortais. Outros argumentam que os verdadeiros propósitos de Deus são inefáveis e tais perguntas são inúteis e até blasfemas. Na verdade, alguns místicos são mais ecumênicos do que muitos teólogos tradicionais.



Fé Simples

A fé pura e simples, direcionada a um objetivo, mas não manipulada conscientemente, pode alcançar efeitos notáveis. Isso é frequentemente atribuído à ajuda divina direta. Os praticantes de uma fé simples tendem a ser humildes, mas os devotos dessa fé podem celebrá-los como emissários do Céu — assim como os inimigos de sua fé os rejeitarão como asseclas do Inferno. Magos ateus explicam tais efeitos como sendo magia pura, governada pela fé ao invés da habilidade, assumindo qualquer forma que o praticante deseje. Ainda assim, raramente é sábio sugerir isso ao alcance da voz de um crente verdadeiro.

Em termos de jogo, esse poder assume a forma da vantagem da Fé Verdadeira. Alguns personagens com isso *também* podem ter a vantagem de Cura com a ampliação Cura pela Fé, ocasionalmente modificado pela limitação Somente Doenças. Alguns também possuem um Propósito Maior. Se outras vantagens sobrenaturais se encaixam na imagem geral do MJ de poderes “santos”, ele pode permitir que personagens com Fé Verdadeira usem essas vantagens com a limitação Pacto.

A Fé Verdadeira é *rara*; embora muitas pessoas em Yrth sejam devotas, até fanáticas, o compromisso absoluto é mais do que uma crença forte. Os jogadores *podem* aproveitar esta vantagem, mas os MJs devem observar que seus personagens terão que operar sob estritos limites de comportamento. Tomar a Fé Verdadeira pode muito bem ser proibido se sua presença puder atrapalhar a campanha.

A propósito, Fé Verdadeira *não* é incompatível com a Aptidão Mágica, mas a combinação é *excepcionalmente* rara. Um mago com a fé todo-poderosa *pode* acreditar que o uso de mágicas está dentro das leis divinas, mas muitos acham que usar magia secular mostra falta de confiança na providência divina.

Doutrinas

Devotos de diferentes “doutrinas místicas” frequentemente insistem que não têm nada em comum, mas até certo ponto, seus poderes funcionam da mesma forma. Todos eles buscam comunhão direta com Deus, o universo, o Eterno — um princípio superior, em essência. Eles aprimoram esse relacionamento por meio de treinamento mental ou físico, estudo de ideias estranhas ou enigmas, meditação e, ocasionalmente, outras técnicas de alteração da consciência. Embora esse não seja um comportamento necessariamente religioso no sentido convencional, os místicos tendem a ter fortes convicções sobre como o universo funciona e acreditam que seus poderes são dons dados por Deus.

Em termos de jogo, tais personagens devem ter Doutrinas Religiosas e obter vantagens especiais relevantes com a limitação Pacto. Essas vantagens são geralmente, mas não necessariamente, da variedade sobrenatural. Os poderes disponíveis são determinados pelas doutrinas exatas que o personagem segue; portanto, cada poder está associado a algum grupo ou escola mística.

Da mesma forma, algumas pessoas acreditam que tais poderes podem ser alcançados por qualquer pessoa com a dedicação para buscar o estudo apropriado e aceitar as privações associadas. A maioria dos místicos diz que a fonte de seu poder pode distinguir a sinceridade da cínica busca por vantagens. Ainda assim, alguns deles se comportam de maneiras um tanto estranhas e não *obviamente* devotas. Deve-se notar que os místicos geralmente *não* têm Cerlicato; eles tendem a ser muito pouco convencionais e preocupados com a busca da verdade para atuar como sacerdotes. Escolas místicas Yrthianas notáveis incluem as Budistas An'Fo'Tama (pág. 80), os Cristãos Frederiquitas (pág. 62) e a ordem Sufista dos dervixes Julnari (pág. 67). Para seus modelos de personagem e vantagens disponíveis, veja *Lentes Místicas*, pág. 215.

ALQUIMIA

A alquimia Yrthiana representa o aspecto mágico da química, mas não é uma “ciência” madura de forma alguma. Alguns químicos imigrantes da Terra tentaram suas mãos e acharam a alquimia enlouquecedoramente *bizarra*. Não ajuda que os filósofos naturais Ytarrianos tendam a guardar para si suas descobertas. No entanto, a alquimia atende a algumas necessidades que a magia baseada em mágica não consegue (veja *GURPS Magia*), então sempre há um mercado para ela. Não-magos também podem exercer essa arte. Veja pág. 51 para obter informações sobre guildas que governam a alquimia, e pág. 206 para obter detalhes sobre as habilidades típicas dos alquimistas Yrthianos.

MAGIA E RELIGIÃO

Os maiores conflitos em Ytarria geralmente são por conta da fé ou da raça, mas a relação entre magia e religião já viu sua cota de batalhas. Entre as três religiões mais populares, a Igreja Cristã Ytarriana e o Islamismo Sunita afirmam que a magia branca é permitida por Deus. Isso geralmente equivale à aceitação cautelosa da maioria das mágicas, exceto necromancia e certas mágicas relacionadas. O Islamismo Xiita Ytarriano, por outro lado, afirma que a magia a serviço do Islamismo *pode* ser perdoável, mas em geral é pecaminosa. Dezenas de seitas e cultos rejeitam esse pensamento pragmático, ensinando que

toda magia é má e todos os magos são corruptos. No entanto, grupos menores propõem a visão oposta: a magia como um presente sagrado.

Algumas pessoas possuem aptidão e graça para utilizar tanto a magia tradicional quanto os talentos “místicos” dados por Deus (veja pág. 27). Outros fazem tratos com demônios (pág. 53) em troca de poder. A maioria dos magos, entretanto, está simplesmente usando uma ferramenta e praticando um ofício, sem significado religioso inerente.

rar boa vontade para a fé. Por razões semelhantes, os magos formados pela igreja geralmente conhecem as mágicas da escola de Alimentos (veja *GURPS Magia*). Aqueles que pregam ou fazem trabalho missionário usam mágicas do Som para projetar suas vozes e mágicas de tradução para transcender as barreiras do idioma. Muitos são adeptos da mágica Expulsar também (a única mágica de Necromancia que a maioria das religiões permite).

Doenças Mágicas

Em Yrth, a magia permite que as doenças façam coisas que não podem na Terra. O mais infame é o *vampirismo* (pág. 201), que certamente é contagioso e provavelmente viral. Fluidos corporais como sangue, saliva e sêmen transmitem a doença. No entanto, os níveis locais de mana podem mudar o comportamento da doença, e ocasionalmente circulam rumores sobre pessoas se tornando vampiros por meio de atos deliberados de autodestruição. O vampirismo pode aparentemente infectar qualquer ser vivo inteligente. O contágio transforma completamente o metabolismo da vítima, destruindo muitas funções e substituindo-as por efeitos mágicos. Isso tecnicamente mata a vítima; portanto, os vampiros não podem sobreviver por muito tempo em áreas sem mana. O vampirismo não pode ser curado por nenhum método conhecido pela ciência convencional ou magia Ytarriana.

A *licantropia*, em contraste, é hereditário e, portanto, provavelmente um distúrbio genético (veja *A Genética da Aptidão Mágica*, pág. 29). Esta doença pode ser infligida por um forte choque de retorno mágico ou uma poderosa maldição mágica. Em qualquer dos casos, as vítimas quase certamente irão transmiti-lo a seus filhos. Algumas famílias tiveram lobisomens (pág. 201) em sua linhagem por séculos.

Não está claro se os carnícais (pág. 200) são simplesmente outra raça inteligente ou estão sofrendo de uma doença mágica ou desordem genética. Se for uma doença mágica, ela não os impede de procriar e é passada de mãe para filho. Se for uma doença genética, ela é transmitida.

Os MJs podem introduzir outras doenças com efeitos igualmente estranhos. Por exemplo, uma doença levemente contagiosa que causa crescimento, aumento do ST e diminuição do IQ pode ser uma explicação para os “primos” dos orcs e goblins chamados ogros e hobgoblins. Se tal doença saltasse entre espécies, poderia produzir elfos ou humanos monstruosos.

Veja o Capítulo 5 para modelos vampíricos e licantropos.

Magos Formados pela Igreja

Várias ordens na Igreja Ytarriana não apenas toleram a magia, mas esperam que seus clérigos que também são magos a estudem e ensinem. Em al-Wazif, aprender magia é uma atividade mais secular, embora alguns mulás também sejam feiticeiros. Em al-Haz, um “mago sagrado” é quase uma contradição em termos.

As primeiras mágicas que qualquer clérigo aprende quase invariavelmente envolvem cura. Impor as mãos para curar doenças é uma maneira notavelmente eficaz de ge-

MAGIA E CIÊNCIA

Ciência e tecnologia funcionam em Yrth, mas coisas estranhas podem acontecer quando a magia entra em ação. Alguns efeitos mágicos se comportam como fenômenos físicos; por exemplo, o mana pode ser comparado à energia. Outros são erráticos ou desafiam as ideias convencionais de causa e efeito. A magia parece ser capaz de acessar uma “consciência” na estrutura das coisas que a ciência negaria existir. Por exemplo, operar uma mágica não parece exigir que o operador comuni-

A Genética da Aptidão Mágica

Falta aos filósofos Ytarrianos qualquer concepção real da genética. Eles reconhecem que os traços podem ser transmitidos, mas suas teorias sobre porque ou como isso acontece são, na melhor das hipóteses, vagas. Alguns estudaram ideias obtidas de vítimas do Cataclismo, mas estas são geralmente distorcidas e difíceis de resolver até mesmo com a ideia de magia.

Consequentemente, os padrões de herança entre os traços “mágicos” nunca foram sistematicamente estudados. Esses efeitos são notoriamente complexos e facilmente modificados por obscuras influências ambientais. No entanto, se uma equipe de geneticistas NT8+ de mente aberta passasse tempo suficiente em Yrth, usando instrumentos de ponta e mantendo uma boa equipe de guarda-costas, eles poderiam deduzir alguns preceitos.

A *Aptidão Mágica*, por exemplo, provavelmente deriva de um ou mais conjunto de genes, muitos deles recessivos. Essa característica é suscetível a treinamento e socialização, às vezes de maneiras imprevisíveis. Alguém cujos pais e avós são todos magos *provavelmente* também o será, e geralmente será poderoso.

A *Licantropia* (veja pág. 200) aparentemente representa um conjunto profundamente estranho de genes recessivos, muitos dos quais um geneticista rotularia DNA não codificante — até que comecem a se expressar em áreas de mana superior. Histórias sugerem que “maldições” mágicas podem impor a licantropia em humanos normais; outras evidências indicam que uma magia poderosa pode reescrever o genoma de um ser. Raramente a expressão desses genes pode ser suprimida, embora a “cura” geralmente seja mágica em si e muitas vezes não seja permanente.

Então, novamente, um cientista pode eventualmente decidir que a coisa toda é incompreensível e descartar todas as teorias acima como racionalizações desesperadas e sem sentido...

que conscientemente o mana envolvido sobre quaisquer condições arbitrárias presentes. Ele também não precisa de alguma forma “explicar” quaisquer conceitos a qualquer pessoa ou coisa para conseguir o que ele quer daquela mágica. A lei mágica da simpatia muitas vezes depende de relações simbólicas que apenas uma mente consciente deve ser capaz de perceber. Ainda, aqueles que estudam a natureza da magia provavelmente estarão discutindo onde o mago termina e a magia começa até o fim dos tempos. Não importa onde a Aptidão Mágica realmente entra na equação.

Em geral, a magia em Yrth se *expande* na ciência, mas não a *substitui*. Mágicas do Fogo parecem desafiar as leis da termodinâmica, mas os incêndios que eles iniciam se comportam como quaisquer outros incêndios e podem ser extintos da mesma maneira. A cura mágica é mais rápida e confiável do que a recuperação natural, mas ainda parece usar processos biológicos: células de tecidos cortados sendo costuradas e destruição de vírus. Ocasionalmente, a teoria mágica evoca ideias sobre o universo que um cientista da Terra do século 21

condenaria como desatualizado ou simplesmente errado, como a ideia de que quatro elementos — fogo, água, terra e ar — formam a base do mundo. Mas essas visualizações podem ser vistas como metáforas ou sistemas de categorização, em vez de contradições diretas da ciência. A magia muitas vezes parece desafiar a lei da conservação de energia, mas os magos são os primeiros a reconhecer que ela acessa uma forma de energia ambiente que não é menos real do que fogo ou eletricidade... apenas menos evidente.

Na verdade, existe toda uma ciência da magia: a *taumatologia*. Não é terrivelmente avançada em Yrth; os recém-chegados não tiveram tempo para desenvolvê-la adequadamente, e as raças nativas ou não têm muito interesse ou não têm noção do que a Terra chama de método científico. Se alguém mais possui tal conhecimento, provavelmente não percebe que o possui ou não deseja compartilhá-lo. No entanto, a taumatologia humana produz resultados úteis, e alguns pesquisadores criaram novas mágicas e itens inigualáveis para qualquer mago élfico ou artesão anão.

Provavelmente levará décadas ou mesmo séculos antes que os taumatologistas tenham sucesso em integrar a magia a uma visão de mundo científica. Tal objetivo só se complica quando os magos e religiosos Yrthianos permanecem hostis até mesmo às ideias científicas mais abstratas que chegam da Terra. Eles suspeitam que isso pode levar rapidamente à revolução tecnológica que temem. Consequentemente, embora os modos de pensamento em Yrth sejam mais “racionalistas” do que eram na Terra do século 12, existem poucos filósofos locais que podem ser chamados de cientistas no sentido moderno.



TECNOLOGIA

Embora grande parte de Ytarria ainda esteja atolada em uma variedade de equívocos científicos, a pesquisa local deu vários passos além do pensamento medieval padrão. Os estudiosos aceitam que Yrth gira em torno de seu sol, e não o contrário, e a gravidade newtoniana é entendida em um nível abstrato. Alguns usam magia para melhorar suas observações e ter uma compreensão prática do método científico completo com experimentos reproduzíveis e revisão por pares.

No entanto, essas ideias raramente se espalham para além das universidades. Os marinheiros Arlesianos usam a astronomia para a navegação, e alguns remédios práticos usam a teoria dos germes e até mesmo conceitos de inoculação (veja pág. 32), mas a maioria dos camponeses e cavaleiros Ytarrianos têm apenas ideias nebulosas sobre a forma dos céus ou a função de seus órgãos internos. A presença de magia também torna os experimentos menos confiáveis; os observadores podem influenciar os resultados sem perceber o que estão fazendo.

Em 2005, a maior parte de Ytarria vive no Nível Tecnológico 3, comparável à Europa Medieval. Algumas regiões, como os Territórios dos Nômades, são NT2 ou inferior, enquanto outras, como Araterre, são NT4 iniciais (sem pólvora). Veja as descrições dos países para os níveis de tecnologia de cada área do Ytarria. Cavaleiros em armadura de placa e magos de guerra treinados comandam o campo de batalha. As melhores armas são feitas de aço e as melhores armas de longo alcance são arcos, bestas e raios.

A maioria das tecnologias NT4 em Ytarria são pequenas melhorias nas tecnologias medievais. Os moinhos de vento aperfeiçoados costumam ter acionamentos por correia. Algumas carroças têm suspensões de mola e os navios usam aparelhagem avançada para melhor cambada. No entanto, algumas especialidades deram saltos quânticos. Mecanismos, como o de relógio, embora não sejam amplamente utilizados, podem ser comprados em muitas cidades. O tipo móvel é conhecido, mas estritamente regulamentado. Os ricos têm acesso a microscópios rudimentares, telescópios e, se necessário, óculos. Ainda assim, facções poderosas protegendo seus próprios interesses retardam deliberadamente o avanço da ciência, e a confiança confortável de muitos Yrthianos na magia apenas cimentou esse estado de coisas.

Observe, porém, que as restrições à ciência e tecnologia, embora amplas e às vezes impiedosamente aplicadas, não podem ser universais, mesmo que os governantes e magos queiram assim. Enquanto a pólvora permanece um anátema e a imprensa é mantida sob rédea curta (veja abaixo), muitas invenções e dispositivos menos dramáticos foram permitidos ou ignorados. Veja pág. 32.

Ainda assim, barrando uma revolução no pensamento além dos sonhos dos engenheiros clandestinos (pág. 54), a ciência Yrthiana, assim como a tecnologia local, dificilmente avançará muito além do NT4. Por outro lado, com as contínuas incursões do Cataclismo, quase tudo pode ser possível.

A Supressão da Pólvora

Pessoas trazidas para Yrth pelo Cataclismo introduziram a pólvora diversas vezes, e os nativos a inventaram pelo menos uma vez. O conhecimento foi suprimido todas as vezes. Atualmente, magos talentosos são os únicos que sabem como uma pessoa pode causar mais danos do que o valor de uma flecha à distância. Os magos temem que “*azarmas*” removeriam uma pedra fundamental de sua base de poder, e nobres e clérigos importantes ouviram relatos preocupantes das condições na Terra que pa-

recem ser culpa da disponibilidade de armas de fogo. Essa política de repressão se originou em Mégalos, mas se espalhou por terras Muçulmanas quando os relatos da Terra pareciam ligar as armas e a tecnologia superior às derrotas Muçulmanas. Os governantes de Sahud podem compartilhar dessa perspectiva, embora seja igualmente provável que considerem os explosivos deselegantes, comparáveis à magia impetuosa e, portanto, *indelicados*. Até mesmo algumas vítimas do Cataclismo apoiam a proibição por não gostarem de armas de fogo. Assim, todos, exceto os líderes sociais mais liberais, se opõem veementemente à introdução da pólvora.

No entanto, esta política não é (aparentemente) o trabalho de uma conspiração monolítica de todo o continente. Em vez disso, é o resultado de uma aliança informal entre guildas de magos, nobres e líderes religiosos. Em Mégalos, a Agência da Serendipidade (veja pág. 88) mantém a proibição com o apoio de vários aliados; em outros lugares, nenhum órgão está no comando. Várias facções, incluindo a Agência, podem saber como fazer a pólvora elas mesmas; eles podem estar interessadas em preservar seu monopólio, não em eliminar a pólvora de uma vez. Não é desconhecido que grupos rivais desses supressores entrem em conflito.

Engenharia Clandestina

Pequenas células de “engenheiros clandestinos” (pág. 54) existem em toda a Ytarria. A maioria deles busca preservar o conhecimento e, em última instância, convencer o mundo a adotar novas tecnologias. Alguns preferem manter seus trunfos próximos para ganho financeiro pessoal. Outros, sem motivos altruístas ou egoístas, apenas gostam de fuçar. O que todos eles têm em comum é um desejo intenso de não ser assassinado ou ter sua mente apagada por causa de seu conhecimento.

Alguns desses tecnólogos renegados aprendem perícias de NT4. Se eles tiverem acesso a oficinas escondidas, eles podem fazer equipamentos NT4. Portanto, muitos têm um nível de NT Alto. Alguns também podem ter um nível da vantagem Desenvolvedor. Veja pág. 209 para obter mais informações sobre o modelo. No entanto, essas vantagens não são universais; alguns deles são simplesmente habilidosos artesãos NT3 com grandes sonhos. Algumas possuem armas de fogo, mas isso é perigoso em vários aspectos; a maioria prefere manter essas armas em arsenais secretos, para o dia em que possam ser usadas abertamente.

Uma célula de engenheiros bem-sucedida pode ser capaz de criar dispositivos NT5 simples, como motores a vapor e geradores elétricos. Um ou dois grupos construíram balões de ar quente. Muito poucos, no entanto, avançaram muito além disso, embora rádios portáteis trazidos por imigrantes do Cataclismo às vezes captem sinais fracos...

Para aumentar a confusão, em algumas cidades humanas, dragões intrometidos incentivam a proibição. Muitos poucos humanos sabem disso, e nenhum conhece as razões dos dragões. Talvez eles possuam poderes proféticos ou conhecimento de outros universos dominados por humanos; isso pode levá-los a perceber o quão perigoso o armamento avançado pode ser para eles. Ou talvez esses dragões em particular sejam apenas conservadores intrometidos.

O Ytarriano médio nem sabe que existe pólvora. Pessoas um pouco mais bem informadas foram ensinadas que é obra do Diabo e que devem informar um mago ou sacerdote imediatamente se a encontrarem. Qualquer uso de pólvora que não seja totalmente secreto será relatado a um mago mais cedo ou mais tarde. O método de eliminação preferido e sancionado é uma bola de fogo. Os responsáveis geralmente são presos, e têm sorte de serem liberados com nada pior do que falhas em sua memória.

Em Caithness, embora governantes e magos tenham herdado os preconceitos Megalanos básicos, aqueles que estão no poder têm dificuldade em suprimir a pólvora. Os magos são mais escassos, alguns sacerdotes suspeitam que a mudança pode não ser uma coisa ruim e a pólvora funciona bem em uma área de baixo mana. A atual guerra civil torna a fiscalização ainda mais difícil. O maior medo dos magos é que um lado decida que os canhões lhes dariam uma vantagem imbatível — nesse caso, eles podem se sentir obrigados a se juntar ao outro, independentemente de como se sintam sobre aquele lado.

TRANSPORTE

Em terra, quase todo mundo viaja a pé, montaria ou carruagem, carroça ou charrete puxada por animais. Nas grandes cidades, os humanos também puxam os riquixás. Os Yrthianos montam predominantemente cavalos e camelos, e o equipamento inclui a sela e o estribo. Alguns moradores urbanos sugeriram bondes puxados por animais, mas os tradicionalistas estão resistindo. Em Mégalos e outras regiões desenvolvidas, as melhores estradas são em pedra lavrada, permitindo viagens rápidas. Em outros lugares, eles ainda são estradas de terra ou, quando chove, lama. Uma carroça bem carregada pode viajar 45 km por dia, permitindo descanso, ou 65 km em boas estradas.

Realismo, Plausibilidade e Coerência

Não se pretende que Yrth seja totalmente *realista*. Mesmo além da existência de magia e viagens planares, muitas violações menores da física estão presentes no cenário: as pernas de grandes gigantes não deveriam ser capazes de suportá-los. No entanto, a interação com o mundo refletirá amplamente as expectativas dos jogadores. Rochas caem, espadas são mortais e a comida é nutritiva. Bem, ela *pode* ser nutritiva.

Yrth também não é 100% *plausível*. Algumas mágicas provavelmente teriam um impacto maior na sociedade do que se supõe aqui, e a supressão quase completa da pólvora provavelmente seria impossível no mundo real. Fazer pólvora é surpreendentemente fácil; o processo básico pode ser ensinado em uma hora. Muitas dessas implausibilidades existem para preservar Yrth como um cenário de fantasia quase medieval reconhecível. Muita magia ou ciência, e o mundo se transforma em algo radicalmente diferente.

No entanto, Yrth pretende ser *coerente*. Os eventos em uma extremidade do continente se relacionam com os eventos na outra extremidade. O passado se conecta aos dias atuais. Causa e efeito se aplicam. Ao viajar de um lugar para outro, os personagens encontrarão uma grande variedade de sociedades e povos, mas a diferença não indica aleatoriedade. Todas as culturas de Yrth têm algum senso de história; por mais inteligentes que sejam, eles se comportam como hoje com base em crenças estabelecidas pela experiência.

Grandes barcos fluviais, movidos a velas, remos ou animais de tração nas margens, navegam nos rios de Yrth. Nos oceanos, as embarcações à vela são dominantes. A função de um navio determina seu tamanho, forma e velocidade. Um comerciante pode operar localmente ou em longas distâncias; muitos trabalham com rotas costeiras já estabelecidas. Um navio que navega apenas para cima e para baixo na costa é geralmente muito menor do que um navio projetado para cruzar mar aberto regularmente. Os navios de carga sacrificam a velocidade pela capacidade de carga, enquanto os piratas preferem embarcações rápidas e manobráveis com porões menores. Com bom tempo, um navio à vela médio pode navegar 105 km por dia.

Os navios são categorizados por seu número de mastros. Os *saveiros* são pequenos, com apenas um mastro e uma vela triangular. Eles raramente se aventuram mais de duas semanas longe da terra. Os piratas preferem saveiros maiores, com mais de 6 metros, que são rápidos, manobráveis e podem carregar degeneratedos suficientes para dominar qualquer presa provável. A maioria dos *brigues* de dois mastros é maior, mais larga e mais lenta, mas alguns possuem uma velocidade que desmente seu tamanho, perseguindo os piratas. Com provisões suficientes,

um brigue poderia cruzar um oceano. Os *navios* de três mastros variam consideravelmente em tamanho, desde um pouco maiores que os saveiros até os maiores navios flutuantes. Eles transportam cargas, transportam passageiros e servem na batalha naval. Os navios mercantes, sendo de carga pesada, têm as piores linhas e velocidade. Os navios de guerra têm linhas um pouco melhores, mas não são muito mais rápidos devido ao peso do reforçamento (no caso de abalroamento) e seus “castelos” com ameias mais altas na proa e na popa, onde os arqueiros ou magos estão posicionados.

No final do século 16, depois que os imigrantes franceses de 1550 se adaptaram ao seu novo mundo, os Arlesianos estavam construindo navios comparáveis aos de apenas algumas décadas antes na Terra; a embarcação mais comum no resto de Ytarria ainda era o barco de um mastro. Os recém-chegados podiam literalmente navegar em círculos ao seu redor. Em 2005, os Arlesianos tinham navios comparáveis aos navios terrestres do final do século 17 ou início do 18, embora sem portas de armas. Esses designs se beneficiam de melhorias em relação aos seus predecessores, mas ainda se parecem muito com eles. O resto do mundo está pelo menos um século atrasado.

MEDICINA

Muitas curas em Yrth são realizadas com magia, que pode curar a maioria das doenças e quase todos os ferimentos. Para quem não tem acesso à feitiçaria, as melhores soluções são remédios de ervas, amputação e oração. A anestesia não mágica é imprevisível e primitiva; os médicos podem usar ópio ou drogas semelhantes. Amputados geralmente usam ganchos de metal e pernas de madeira. Alguns curandeiros ainda acreditam nos quatro humores e no sangramento de seus pacientes, mas essas ideias estão desaparecendo rapidamente.

Uma nova ideia, agora amplamente difundida, é a teoria dos germes, embora a maioria das pessoas não tenha certeza sobre o que *são* os germes, acreditando que eles sejam “demônios”. Ainda assim, muitos curandeiros lavam as mãos em água fervida antes de tratar seus pacientes, salvando milhares de vidas. As pessoas também entendem o papel que animais como ratos desempenham na propagação de algumas doenças.

Os médicos experimentais até tentaram a vacinação em áreas ameaçadas pela peste, com algum sucesso mínimo. Isso se mostra muito útil ao lidar com aquelas poucas doenças que são magicamente resistentes. Existem poucos tratamentos para eles além de repouso na cama e boa comida. (A torção vermelha, que causa inflamação nas articulações, é uma delas. As tentativas mágicas de curá-la recebem uma penalidade entre -5 e -10, dependendo da cepa.) A tipagem sanguínea não é bem compreendida, então as transfusões são perigosas e, na melhor das hipó-

teses, experimentais. Muitos remédios populares têm propriedades antibióticas, mas os princípios envolvidos ainda são obscuros.

Embora Ytarria, em geral, seja muito mais saudável do que a Europa medieval, a vida humana média é significativamente mais curta do que nas nações do Primeiro Mundo da Terra do século 21, principalmente devido à mortalidade infantil. É bem provável que um humano que sai da infância chegue aos 60, mas aquele que chega aos 80 se saiu muito bem.

IMPRENSA

A impressão em bloco, que envolve esculpir ou fundir uma placa para cada página, é bem conhecida em Yrth. Como as placas não podem ser reutilizadas, o processo é abominavelmente lento e requer muita atenção. Ainda assim, as impressoras de bloco operam em todas as cidades e na maioria das vilas.

A teoria do tipo móvel foi trazida pela primeira vez a Yrth no século 11 por dois Sahudenses originários da China. Eles não tiveram oportunidade de praticar suas habilidades, mas preservaram a ideia e a transmitiram aos filhos. Hoje, a impressão de tipos móveis é comum em Sahud; quase todo clã tem sua própria imprensa. No entanto, nunca se espalhou para Mégalos, em parte devido à insularidade Sahudense, em parte devido aos pressupostos Megalanos de superioridade.

Portanto, não foi até o século 16 que os tipos móveis chegaram ao Império. Muitos imigrantes do Cataclismo que chegaram a Araterre sabiam disso, e alguns eram verdadeiros im-

pressores. Na época da Purificação das Ilhas, vários estavam engajados em seus antigos negócios. Os Megalanos viram pela primeira vez a impressão de tipos móveis como relativamente inofensiva. Eles estavam acostumados a um mundo onde os livros eram raros, encomendados e pertencentes apenas aos poderosos. Assim, a tecnologia se espalhou para o continente antes que as autoridades Imperiais percebessem que ela poderia ser usada para imprimir literatura subversiva a baixo custo e em grandes quantidades.



Por aproximadamente 200 anos, o Império tentou controlar ou suprimir os tipos móveis. Em maior ou menor grau, outros governos fizeram o mesmo. Todos tiveram sucesso limitado. No final do século 18, o Império decidiu apoiar fortes guildas de escrivães, que incluíam tanto escribas quanto impressores. As guildas ainda não permitem a impressão de textos subversivos e fazem uso total do apoio Imperial para desencorajar os impressores de operar fora do alcance oficial. Uma forte tendência tradicional na maioria dessas guildas também garante proteção para aqueles que criam livros à mão ou usando o tipo de bloco. Portanto, nem todas as cidades que poderiam manter uma prensa móvel realmente possuem uma. No entanto, existe pelo menos uma em cada grande cidade, geralmente junto com uma ou duas editoras não licenciadas que publicam heresia, traição ou pornografia (geralmente tudo em um panfleto; fofocas sobre a vida sexual de bispos poderosos vendem muito bem).

Cataclismo de Ideias

Apesar da existência de poderosos magos que alteram a mente, dedicados à manutenção do status quo, é virtualmente impossível impedir que novas ideias eventualmente se infiltrem em Yrth. Em muitos casos, os magos simplesmente não sabem o que procurar.

As ideias têm maior probabilidade de chegar a Yrth e se espalhar se forem simples, úteis, conhecidas por muitas pessoas na Terra e não representarem *obviamente* uma ameaça para os que estão no poder. Alguns exemplos incluem saneamento básico, a manobra de Heimlich, o fato de que fumar faz mal, um pouco de teoria atômica, astronomia heliocêntrica com órbitas elípticas, impressões digitais primitivas, drama teatral renascentista, perspectiva na arte, vários estilos de música e o romance moderno. Ideias fundamentalmente políticas (democracia, direitos humanos, comunismo, socialismo) geralmente encontram mais resistência dos poderes constituídos, mas as pessoas ainda estão tentando vigorosamente divulgá-las. Qualquer pessoa de um mundo de alta tecnologia com conhecimento de memética acharia todo esse processo extremamente fascinante.

PRINCIPAIS IDIOMAS

As nações cristãs de Yrth falam o *Ânglico*, um idioma desenvolvido a partir do inglês medieval com fortes influências externas, principalmente o franco-normando. Os membros das tribos do norte falam um idioma relacionado, o *Norlandês*, com características germânicas substanciais. A maioria dos habitantes de Araterre fala o *Arlesiano*, uma forma de Ânglico com forte sotaque, mas algumas aldeias remotas falam o *Arlesiano Arcaico*, um idioma distinto que lembra o Francês do século 16. Alguns vilarejos em ilhas remotas falam idiomas Asiáticos, como o *Balinês*.

As nações Islâmicas mantiveram um Árabe clássico relativamente puro, em parte graças ao estudo devoto do Alcorão entre as classes alfabetizadas. O idioma escrito é quase idêntico ao Árabe da Terra, embora o idioma falado tenha mudado.

O Latim — especificamente o Latim da igreja medieval — é falado e escrito por eruditos cristãos, clérigos e alguns nobres Megalanos. Entre eles, os Judeus falam o *Ladino*, um idioma intimamente relacionado ao Espanhol, mas escrito em caracteres Hebraicos, e usam o Hebraico bíblico como idioma litúrgico; eles preservaram cuidadosamente ambos nas formas trazidas pelo Cataclismo. O idioma Sahudense se distanciou tanto de suas múltiplas raízes que seria completamente incompreensível para qualquer pessoa da Terra.

As regiões fronteiriças frequentemente desenvolvem línguas de contato simples por conveniência; o “dialeto” de Tredroy (uma mistura de palavras Inglesas, Árabes e várias palavras da Terra antiga) é bastante desenvolvido.

AULAS DE IDIOMAS

A maioria dos idiomas vivos de Yrth se afastou significativamente de suas origens; fora das terras Islâmicas, uma vítima do Cataclismo da Terra não conseguirá sobreviver imediatamente. O Ânglico, o Norlandês e o Arlesiano estão muito distantes dos idiomas terrestres modernos ou medievais para que o conhecimento de qualquer um desses idiomas possa ajudar, embora qualquer pessoa que conheça qualquer idioma da Europa Ocidental reconheça algumas das raízes e estruturas.

Um falante nativo de Francês moderno consegue o nível Arlesiano Arcaico no nível Rudimentar (escrito e falado) sem custo. Qualquer pessoa versada na escrita do Árabe clássico tem o mesmo nível de alfabetização em Árabe Ytarriano; qualquer pessoa com conhecimento do Árabe da Terra *falado* (clássico ou moderno) pode falar a versão de Yrth em um nível a menos de competência sem custo.

Além disso, o conhecimento de nível Materno de Ânglico ou Arlesiano indica familiaridade com o outro idioma em níveis Com Sotaque. Ânglico ou Norlandês em nível Materno se traduz em nível Rudimentar do outro idioma. Personagens com nível Materno em Ânglico ou Árabe de Yrth podem aprender o dialeto de Tredroy sem um professor tão rapidamente como se tivessem um; foi *feito* para ser fácil.

FALA NÃO-HUMANA

A maioria dos não-humanos fala seus próprios idiomas, mas aqueles que são encontrados em território humano provavelmente conhecem o idioma humano

apropriado. Apenas kobolds e orcs precisam que seja por escrito, embora os representantes raramente escrevam algo. Poucos kobolds ou orcs letrados podem ser encontrados, então, se algum deles tentou criar uma forma escrita de sua fala, ninguém ficou sabendo. No entanto, alguns eruditos humanos estudaram essas duas raças, geralmente transcrevendo seus idiomas para escritas Ânglicas ou Árabes; personagens “alfabetizados” nesses idiomas usam uma dessas transcrições, se é que escrevem.

Embora haja apenas uma forma *escrita* do idioma Élfico, existem dezenas de dialetos *falados* locais; qualquer um que fale um desses pode ser tratado como conhecedor de qualquer outro em um nível mais baixo. O idioma que os humanos geralmente chamam de “Élfico” é na verdade uma forma mais formal de comércio/diplomacia, que a maioria dos próprios elfos fala apenas no nível “Com Sotaque”. Se um humano aprender até o nível “Materna”, os elfos tenderão a ficar genuinamente impressionados e educadamente divertidos. Os anões falam um único idioma, aparentemente preservando sua consistência por pura teimosia, embora haja sotaques regionais.



Moralidade Sexual

Como em muitas sociedades humanas, as pessoas de Ytarria costumam combinar ideias *teóricas* estritas sobre o comportamento sexual com flexibilidade prática. Na melhor das hipóteses, eles são pragmáticos e amplamente tolerantes com pequenos lapsos; na pior das hipóteses, eles são hipócritas descarados. Algumas pessoas suspeitam que muitas ou a *maioria* das camponesas estão grávidas quando se casam, enquanto o ideal aristocrático de “amor cortês” é notoriamente usado como desculpa para um mau comportamento flagrante. A homossexualidade masculina é vista como um *comportamento*, não um estilo de vida, em toda Ytarria; teoricamente, um grande pecado e sujeito a punições severas, na verdade é ignorado na maior parte do tempo. É estigmatizado se for público, mas muito fácil de manter discreto. A homossexualidade feminina é ainda mais invisível. No entanto, em situações em que a herança de propriedades, sem falar em títulos ou poder, está em jogo, qualquer incerteza sobre a paternidade de uma criança é vista como uma ameaça à ordem social e, portanto, o adultério pode ser punido severamente (se desordenadamente).

As sociedades Muçulmanas são um pouco mais rígidas; no entanto, embora as classes altas às vezes tenham haréns fechados, a maioria das mulheres tem muito mais liberdade prática do que os de fora pensam, desde que se vistam com recato, e há uma longa e rica tradição de amor romântico principalmente casto. Os Sahudenses combinam muita moralidade formal com suas regras complicadas usuais e preocupação primária com a “honra”. Os Homens do Norte são menos moralistas do que seus vizinhos em alguns aspectos, mas obcecados com a honra pessoal e familiar; romances Nos Territórios dos Nômades às vezes levam a rixas de sangue de várias gerações.

Contracepção mágica ou alquímica e controle de doenças às vezes servem para moderar os problemas decorrentes de tudo isso, mas existem muitos “encantos” falsos no mercado, e curas reais e preventivos nem sempre estão disponíveis — em parte porque tais coisas são frequentemente consideradas como não apenas indignos, mas tão imorais que bruxos acusados de vendê-los podem ser expulsos da cidade, ou coisa pior.

ARTES E ENTRETENIMENTO

O Cataclismo depositou representantes de dezenas de culturas humanas em Ytarria, junto com membros de várias raças não-humanas com culturas próprias. Como de costume, o desenvolvimento da civilização envolveu desenvolvimentos nas artes, que foram aumentados ainda mais por estranhezas e fragmentos que chegam por meio do ressurgimento do Cataclismo ao longo dos anos. Portanto, este mundo tem um caldeirão cultural rico e variado. Embora as sociedades humanas em Ytarria sejam mais ou menos “medievais”, as formas locais são mais do que meras imitações da arte arcaica da Terra.

Muitas das artes receberam um impulso quando uma enxurrada de vítimas do Cataclismo chegou a Araterre no século XVI. Isso incluiu muitas pessoas que *viram* apresentações teatrais sofisticadas e arte renascentista, e ouviram música polifônica europeia refinada, e que de fato trouxeram exemplares com elas. Até hoje, Araterre preserva um nome de sofisticação cultural em desacordo com sua imagem como uma região agitada e de combates. Na verdade, as artes Arlesianas, especialmente a literatura e o drama, às vezes são consideradas pelo público não-Arlesiano como *muito* sofisticadas e refinadas.

No entanto, a reconhecida capital das artes cênicas de Yrth é a cidade de Tredroy (pág. 142), que abriga um grande teatro permanente, que abriga várias companhias de artistas — músicos, atores e dançarinos. As artes são uma parte tão importante da vida Tredroyana que os clérigos mais antigos atuam como patronos dos artistas, enquanto em muitos outros lugares, os artistas são considerados vagabundos e malandros.

Enquanto isso, Sahud, como sempre, segue seu próprio caminho. Mesmo que conheçam o idioma, os visitantes consideram as artes locais estranhamente simplistas ou incompreensivelmente abstratas. Isso, é claro, reforça as suspeitas Sahudenses de que todos os estrangeiros são bárbaros.

Os jogadores interessados em interpretar personagens que cantam, dançam, atuam ou esculpem para viver devem olhar o modelo Artista (pág. 202).

TEATRO

Quando o Cataclismo trouxe pela primeira vez os humanos para Yrth, eles tinham muito pouco em termos de artes cênicas. Os europeus tinham algumas cópias das obras dos grandes dramaturgos antigos e uma tradição limitada de teatro folclórico, princi-

palmente religioso; os Muçulmanos careciam até mesmo disso, já que sua excelente tradição de contar histórias desempenhava praticamente o mesmo papel. Algumas ideias sobre performance dramática chegaram a Sahud vindas da Ásia, mas muito se perdeu no caos.

No entanto, uma vez que Yrth tinha vilas e cidades grandes o suficiente, uma tradição teatral logo se desenvolveu. As chegadas posteriores através do Cataclismo ajudaram consideravelmente; embora poucos fossem atores ou escritores, muitos deles podiam pelo menos *descrever* desenvolvimentos teatrais. Teatros estáticos em grandes cidades, companhias itinerantes exibindo peças em comunidades menores e companhias privadas contratadas para fornecer diversão para grandes nobres, todos evoluíram e ainda existem. Os teatros agora têm séculos de tradição; quando uma companhia precisa de uma novidade para divertir um público que já viu de tudo em seu repertório, ou um patrono exige algo sobre um tema específico, eles podem invadir bibliotecas inteiras de obras meio esquecidas. Isso reduz a necessidade de novas peças, embora bons escritores geralmente possam encontrar emprego, ao menos traduzindo e atualizando material antigo.

O típico teatro urbano Yrthiano é semelhante a um tipo moderno convencional na Terra — uma sala retangular com um palco e arco de prosccênio em uma extremidade, e muitas vezes uma galeria na outra. No entanto, os membros das companhias itinerantes estão bem acostumados a trabalhar nos jardins dos vilarejos, nos pátios das estalagens e nos refeitórios dos nobres, e as “peças de mistério” Cristãs continuam a ser representadas por amadores durante os festivais da cidade em espaços semelhantes. Qualquer pessoa que esteja pensando em interpretar um ator de uma trupe, ou outro personagem teatral deve considerar comprar o Código de Honra associado (pág. 186).

Teatro Musical

O conceito de ópera ou chegou através do Cataclismo ou evoluiu independentemente em Yrth — possivelmente ambos — mas continua a ser um gosto minoritário, porque as instalações para encenar tais coisas raramente estão disponíveis fora de Tredroy e da cidade de Mégalos. A palavra agora é usada em Yrth para cobrir tudo, desde espetáculos massivos a leves comédias musicais; tais “óperas” também incorporam diálogos falados e danças.

ARTES MÚSICAIS

A música Ytarriana é enormemente variada — desde canções folclóricas tocadas por menestrelis solitários até produções moderadamente complexas. Muitos tipos de instrumentos desenvolvidos na Terra desde a Idade Média passaram pelo Cataclismo, e outras va-



riações foram inventadas localmente, embora os sistemas de teclas nos instrumentos de sopro locais sejam, em geral, relativamente simples e o piano moderno da Terra nunca tenha sido recriado; tecladistas têm que se contentar com cravos e órgãos de igreja.

Embora existam algumas orquestras, nenhuma delas pode se igualar a uma orquestra sinfônica da Terra; elas normalmente consistem de 10–20 músicos no máximo. Na verdade, a maioria das orquestras musicais são bastante pequenas; apenas os patronos mais ricos podem patrocinar e organizar qualquer coisa maior e, portanto, pouca música é escrita para esses grupos. As peças mais sofisticadas são tipicamente tocadas por um grupo de quatro a seis músicos empregados por uma família nobre.

Enquanto Yrth tem seus próprios grandes compositores, inúmeras melodias da Terra também chegaram aqui na cabeça das vítimas musicalmente competentes do Cataclismo, que às vezes ganham a vida tocando tais novidades. Algumas sobrevivem mais ou menos intactas — o nome de Mozart é conhecido por todo Cardielense que se considera culto — enquanto outros foram distorcidos ou adaptados aos gostos e condições locais. As canções também podem sobreviver à transferência, embora referências incompreensíveis nas palavras possam fazer com que sejam acidentalmente mutiladas ou deliberadamente alteradas à medida que se espalham. Ninguém percebe que uma das baladas Cardielense mais populares sobre as guerras recentes entre al-Wazif e Mégalos usa a melodia dos Beatles “Yesterday”, enquanto poucos profissionais sabem que as canções estranhas e decadentes recentemente tão populares com a aristocracia Megalana são obras de Cole Porter, traduzidas livremente para o Inglês.

Dança

Na ausência de televisão e cinema, dançar é uma das formas mais populares de entretenimento; cada vilarejo camponês tem um gramado e uma banda de músicos amadores que tocam ali nos feriados. Mesmo nas terras Muçulmanas, onde o contato próximo entre homens e mulheres em público é visto como imoral, todos dançam em grupos separados por gênero no privado. Existem também algumas “dançarinas de harém” treinadas para entreter os homens. A dança tem até um lugar no ritual religioso entre alguns grupos Sufistas (veja pág. 70), e em formas mais selvagens entre os cultos pagãos.

Artes Élficas

As raças nativas de Yrth (tirando os orcs) tinham suas próprias tradições artísticas antes do Cataclismo, e estas sobreviveram ao advento da humanidade em grande parte intactas. Para os humanos, os elfos em particular parecem ser uma raça obcecada pela estética, com uma tradição artística tão refinada e elegante que define tudo o que fazem.

A arte élfica nunca é apressada e sempre sutil. Às vezes envolve magia e, de fato, existem formas de arte élficas inteiras construídas em torno de ilusão e mágicas do som. A reverência dos elfos pelo mundo natural faz sua arte parecer cautelosa; além disso, como os elfos são geralmente tão criativos por natureza, eles veem a arte como algo para *participar*, não apenas para admirar — o que, junto com a natureza anárquica de sua sociedade, significa que há poucos patronos élficos das artes, e poucas grandes peças élficas ou esculturas monumentais projetadas para maravilhar o público. As grandes obras élficas são *pequenas* para os padrões humanos; baladas, poemas, danças participativas, joias e assim por diante. Consequentemente, os humanos geralmente acham a arte élfica curiosamente discreta — até perceberem sua onipresença e perfeição.

No entanto, a dança *de palco* é geralmente muito mais rara. Um tipo de balé, estranhamente derivado das formas Muçulmanas Sufistas, é conhecido em Tredroy, e muitas “óperas” (veja *Teatro Musical*, pág. 35) incorporam alguns interlúdios de dança, mas a dança é vista principalmente como uma atividade participativa. Nenhum cavaleiro de Mégalos, Cardiel, ou mesmo de Caithness, é respeitado a menos que conheça os passos da última dança da moda (embora essa moda possa variar de um lugar para outro — os Caithnessenses preferem jigs e sapateados, os Megalanos dançam pavanas majestosas, e extravagantes, mas ensaiadas, mazurkas), enquanto cada vilarejo parece ter sua própria dança folclórica tradicional... muitas vezes suspeita pelos puritanos religiosos de envolver algum tipo de imoralidade.

LITERATURA

A literatura inclui tradições escritas e orais. A classe alfabetizada muitas vezes se define por suas obras de arte escritas, enquanto os analfabetos se divertem com baladas memoráveis, épicos e músicos ambulantes.

As classes de alfabetizados são grandes o suficiente, e têm estado ativas por tempo suficiente, para terem construído uma gama de tradições complexas e bibliotecas substanciais de grandes obras. Existem até romances completos nessas bibliotecas, embora esse gosto se limite principalmente a elementos da aristocracia. Certas coleções secretas do governo também contêm ficção da Terra, rigidamente controlada porque contém muitas referências a alta tecnologia e ideias políticas proibidas; no entanto, esses livros são secretamente populares com alguns dos nobres, magos e clérigos cujo acesso é permitido.

Verso Épico

O verso épico é uma tradição humana antiga, difundida na Europa dos séculos 11 e 12. Também é popular, em diferentes formas, com elfos e anões. Não exige nenhuma tecnologia específica — apenas poetas com boas memórias — e pode incorporar ideias religiosas, história ou elogios aos atos de um patrono ou à família. Não surpreendentemente, logo se desenvolveu como uma tradição dinâmica na Yrth habitada por humanos, e permanece amplamente popular. Nenhum senhor feudal que se preze sente que seu salão está completo sem um ou dois poetas contando histórias emocionantes da antiguidade em versos rimados. Nos Territórios dos Nômades, onde a cultura preserva fortes influências Nórdicas e Celtas, o épico é quase sagrado.

Vários dos maiores épicos registram os primeiros dias da humanidade em Yrth, especialmente as batalhas heroicas com monstros ou não-humanos, ou a fundação das nações humanas. A *Simoníada*, encomendado pelo próprio Simon Menelaus, é o mito nacional de Mégalos; naturalmente, glorifica a família governante. Os sete livros originais abrangiam apenas as três primeiras gerações de governantes, mas poetas bajuladores periodicamente oferecem continuações à casa imperial e, ocasionalmente, um imperador anunciará que uma dessas oferendas foi adicionada ao cânone, que agora tem mais de 50 volumes e até cerca do ano 1850. O resultado é previsivelmente uma confusão pesada e desigual (com alguns lampejos de habilidade), muito mais respeitado do que lido. Em contraste, existem quatro diferentes “épicos nacionais” em Caithness, dois dos quais — *Leigo de Connall*, de George of Oakwood e *Nove Cavaleiros de Redhall*, de Eoin, o Barqueiro — são realmente muito bons.

Poetas e Contadores de História Muçulmanos

A cultura e as tradições das quais as terras Muçulmanas de Yrth se inspiram têm uma reverência pela linguagem que muito antecede o próprio Islã — na verdade, os Muçulmanos apontam o poderoso Árabe clássico no qual o Alcorão é composto como prova de sua inspiração divina. Na verdade, o Alcorão passou a ser a epítome do bom árabe, embora os escritores devam ter cuidado para não parecer *imitá-lo*; isso seria blasfêmia.

A literatura Islâmica se dividiu em duas correntes, uma delas é a “alta cultura” da poesia elegante que despreza a outra “baixa cultura” da narrativa popular — embora haja inevitavelmente áreas de sobreposição. Poetas são vistos como intelectuais e geralmente buscam patrocínio de cortes e governantes... embora alguns dos mais respeitados sejam dervixes

Artes Anãs

Aqueles que conhecem os anões sabem que eles são tão obsessivamente criativos quanto os elfos, e não menos artísticos por serem mais práticos. A sociedade anã é construída em torno da habilidade manual, e a competição para criar o melhor trabalho garante que cada implemento sério que um anão faz também seja uma obra de arte. Pode ter decorações complicadas, embora a maioria dos anões considere algo *perfeitamente* adequado para seu propósito como sendo bonito o suficiente. No entanto, os anões podem apreciar joias finas por si só, embora seus estilos tendam a parecer pesados aos olhos humanos. Até a cultura literária dos anões é prática, mas bem trabalhada; anões compõem baladas e sagas épicas que descrevem e explicam sua história e arranjos sociais em detalhes claros e rigorosos.

Seus primos, os gnomos, que têm um amor mais élfico pela natureza, produzem trabalhos semelhantes, porém mais sutis, e concordam em silêncio com os humanos que a arte dos anões pode ser um tanto entediante.

O maior épico Ytarriano, entretanto, é uma excentricidade, criada pela Irmã Elena, uma freira Cardielense do século 18 sobre a qual pouco mais se sabe. A *Viagem de João e Catarina* é um conto elegíaco intrincado da fundação de Araterre, incorporando romance, aventura, simbolismo religioso (que pode ser transcendente ou herético, dependendo de quem se pergunta) e uma sensação de anseio pela Terra perdida. Foi oficialmente banido em Mégalos por razões não especificadas, provavelmente porque é considerado hostil às políticas imperiais.

excêntricos, que buscam outras fontes de renda ao mesmo tempo que incorporam simbolismo metafísico sutil em seus versos “amadores”. Os contadores de histórias, por outro lado, são artistas populares, que vagam entre cafés urbanos e estalagens, contando histórias populares em troca de doações. Frequentemente, eles são mestres do improviso adaptado e dos ganchos em suspense, recusando-se a terminar uma história antes de receber o pagamento suficiente; eles também podem interpolar os estranhos versos de poesia razoavelmente competente em seus contos.

Artes Goblin

Os chegados de Gabrook trouxeram muito pouco em termos de arte ou se viram culturalmente dominados pela humanidade. Os goblins são certamente espertos o suficiente, mas seu amor pela inovação e novidade, e sua integração voluntária na cultura humana, são tais que a maioria de suas obras antigas foi esquecida há muito tempo. Alguns colecionadores de curiosidades adquiriram pinturas em miniatura desbotadas e esculturas gastas que vieram de Gabrook; elas são bem feitas, mas os humanos as consideram estranhas e perturbadoras. Os goblins gostam de poemas curtos e inteligentes — sonetos, haicais, versos, e uma forma própria chamada *hraknoom*, baseada em tercetos aliterativos — de preferência com um toque paradoxal ou espirituoso, e consideram batalhas de versos improvisados como alta cultura.

Há também uma tradição menor, mas saudável, de ensaios em prosa e registro de viagens, popular nas classes Muçulmanas superiores, geralmente produzida por cavaleiros amadores que buscam demonstrar sua inteligência. Algumas dessas obras são terríveis; outros incorporam grande sabedoria ou conhecimento prático.

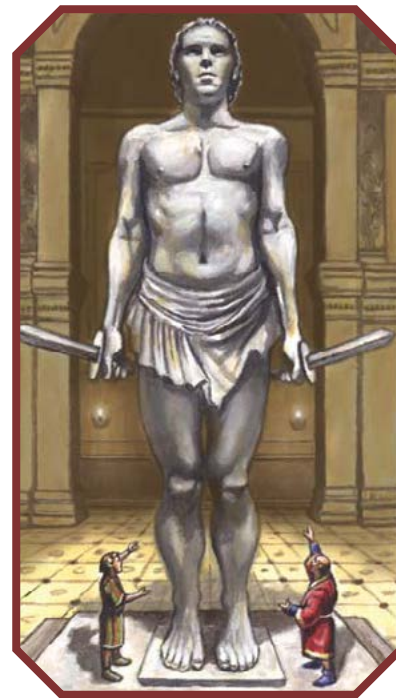
ARTES VISUAIS

A pintura e a escultura em Ytarria geralmente tomam a forma de trabalhos de representação sofisticados — ou decoração abstrata elegante nas terras Muçulmanas. Há uma tradição menor de pintura em miniatura representacional em al-Haz, baseada nos estilos Persas da Terra, mas isso é considerado moralmente duvidoso por mulás influentes. A estética concentra-se basicamente no realismo detalhado; a arte abstrata impressionista ou não decorativa nunca se desenvolveu. As técnicas e estilos nas terras Cristãs se assemelham um pouco à arte renascentista Italiana na Terra — de técnica altamente talentosa e sofisticada — e espera-se que os artistas cumpram longos estágios e estudem uma série de perícias e teorias.

A cultura mais sofisticada é encontrada em Cardiel e Tredroy; artistas talentosos artesãos de outras terras sonham em viajar para o sul para encontrar fama e, mais importante, liberdade artística. Os lordes Cardielenses exibem os gos-

tos mais sofisticados e costumam manter os artistas em casa; esta atmosfera competitiva leva a uma quantidade razoável de diversidade e experimentação. Os temas típicos da arte Cardielense são religiosos — pinturas de cenas da Bíblia ou da vida de santos e estátuas de figuras religiosas — ou representações de membros de famílias patronas, possivelmente fazendo algo heroico, mas na maioria simplesmente parecendo nobre e impressionante. Existe uma tensão contínua entre o último requisito e o ideal artístico de realismo.

Em contraste, a arte Megalana é enfadonha e pesada. A nobreza Megalana tem alguma ideia vaga sobre as formas e ideais clássicos da Terra, mas geralmente os reduz ao fardo universal de que a arte deve consistir em imagens impressionantes de heróis, com o nome do patrono claramente anexado. Eles amam escultura, mas a maioria de suas estátuas parecem musculosos estúpidos; não há senso de ação. A maioria das pinturas são retratos sinistros com vagas cenas de batalha ao fundo ou miniaturas simples.



2

“Contaminação Cultural”

MJs que buscam descrever criações artísticas ou performances em Yrth não devem ter medo de incluir referências a materiais da Terra. Uma boa quantidade desliza nas memórias ou nos bolsos das vítimas do Cataclismo, que às vezes descobrem que isso lhes proporciona uma fonte de renda; governos Yrthianos podem controlar o acesso à tecnologia “alienígena”, mas eles têm poucas preocupações com canções ou histórias, enquanto o público muitas vezes acha as novidades artísticas divertidas.

Entre as obras que apareceram em Yrth estão traduções das peças de William Shakespeare, embora nem sempre tenham sido populares. Na verdade, quando foram redescobertos recentemente em Tredroy, sua origem tornou-se uma questão de controvérsia; mesmo os especialistas que acreditavam que eles vieram da Terra em vez de ser um produto local discordaram amplamente sobre sua *data*, e algumas pessoas continuam a insistir que eles têm apenas dois ou três séculos de idade e são esforços derivados usando enredos guardados. No entanto, eles agora são bastante populares e a maioria dos cidadãos de Tredroy ou Cardiel reconhecerá referências ou citações.

A nobreza de Caithness é menos pretensiosa, mas parece ter um orgulho perverso de sua falta de sofisticação; eles querem apenas murais coloridos e tapeçarias para seus castelos. Ocasionalmente, pode-se importar um artista Cardielense, a um grande custo, para produzir algo mais “clássico”. No entanto, *existe* uma tradição menor Caithnessense de arte “doméstica” sutil, mas muito habilidosa (retratando interiores e pessoas comuns), encontrada principalmente em Carrick; os artistas envolvidos lutam para viver das vendas à classe mercantil.

A pintura e a escultura nos Territórios dos Nômades são quase inteiramente limitadas a temas religiosos locais e são ignoradas pelo resto de Yrth. A pintura Sahudense parece consistir principalmente de paisagens enevoadas e retratos estilizados, executados em pena e nanquim; este é o único lugar onde a ideia de que “menos é mais” significa *qualquer coisa* para os artistas locais.

ARQUITETURA

As construções em Yrth são muito variadas. Muitas se concentram na forma em vez da função, mas as maiores cidades possuem algumas construções dramaticamente decorativas. Grandes catedrais e mesquitas são geralmente as mais propensas a serem projetadas como verdadeiras obras de arte. A igreja Cristã adquiriu a estética gótica através do Cataclismo, e a adotou com entusiasmo; muitas catedrais Ytarrianas têm torres altas, arcobotantes e muitos vitrais.

Por outro lado, porque os nobres ainda precisam se preocupar com a possibilidade de guerra, ou pelo menos preferem parecer guerreiros, e porque a tecnologia militar ainda é essencialmente NT3, as grandes famílias provincianas típicas ainda vivem em um castelo frio, arejado e com ameias, no “alto padrão medieval”, em vez de em uma mansão. Após muitos séculos de desenvolvimento, no entanto, alguns desses castelos são impressionantemente grandes e desenhados astuciosa-

mente. A ameaça da magia geralmente leva a recursos adicionais, como telhados de ardósia extensos para proteger contra inimigos voadores e fogo, e a incorporação de proteções mágicas na estrutura.

Provavelmente, a maior construção de Yrth, em termos de tamanho, senão de qualidade, é o Palácio Imperial de Mégalos (pág. 92). Em 1630, o imperador da época se cansou de viver em uma fortaleza fria. A construção substituta que ele encomendou cresceu ao longo dos séculos, à medida que sucessivos imperadores adicionaram alas, anexos e edifícios externos. Hoje, é um verdadeiro labirinto de salas do trono sombrias, salões de baile de mármore, galerias ecoantes, torres imponentes — e, nos bastidores, um labirinto de quartos e passagens dos empregados. A construção inclui blocos absurdamente maciços, alvenaria gótica recortadas e algumas seções de enxaimel frágeis. É militarmente indefensável, é claro, mas ninguém espera seriamente que a capital do Império seja atacada.

ARRANJOS SOCIAIS

O feudalismo e os ideais sociais Muçulmanos fornecem à maioria das sociedades humanas Ytarrianas sua estrutura básica, mas não ditam como a vida é vivida. Além disso, as condições locais às vezes exigem ajustes pequenos ou grandes.

CAMPONESES

O posto mais baixo na hierarquia feudal é ocupado pelo *servo*. Este não é apenas um camponês; os servos estão legalmente vinculados à terra. Desde o nascimento, o servo deve lealdade ao seu senhor, deve trabalhar na terra uma parte do tempo, deve pedir a permissão do senhor (e talvez pagar uma taxa) antes de se casar ou fazer quase qualquer mudança importante na vida, e *certamente* não pode ir embora sem um bom motivo.

Um servo não é um escravo. O senhor não pode comprar ou vender um servo, nem pode comprar ou vender a terra que o servo trabalha sem a permissão de seu próprio soberano (geralmente o monarca). Um servo tem direitos sob a lei, embora possa ter dificuldade em reivindicá-los. As obrigações feudais são sempre mútuas; um servo troca serviço por proteção.

Os *meeiros* são camponeses que são legalmente agentes livres, embora devam lealdade a um senhor. Eles pagam aluguel da terra com seu tra-

balho. A distinção pode parecer pequena, já que deveres e juramentos podem evitar que um meeiro suma por aí, e a liberdade do meeiro é frequentemente a liberdade para servir ou morrer de fome, mas mesmo assim é liberdade. No final das contas, os meeiros *podem* encontrar maneiras de deixar suas terras, e alguns o fazem. Por mais estranho que pareça, os senhores querem ter tanto meeiros quanto servos em suas propriedades, porque os meeiros são melhores soldados. Mesmo servos satisfeitos são lutadores infelizes, pois estão arriscando suas vidas sem perspectiva de melhoria. Um meeiro pode receber um bom pagamento e sonhar com pilhagem ou glória.

Alguns meeiros, conhecidos como *caseiros*, na verdade possuem chalés e terras (dentro dos limites da lei feudal). Eles ainda devem lealdade a seus senhores e achariam difícil vender suas propriedades se quisessem, mas inevitavelmente se orgulham de sua superioridade sobre seus vizinhos.

Cerca de 35% dos camponeses de Mégalos no continente são meeiros. Senhores Megalanos arrogantes podem desejar que a proporção seja ainda menor, mas a classe é importante para o Império. Os ambiciosos filhos dos meeiros fornecem os melhores recrutas para as legiões e, portanto, são a espinha dorsal do exército Megalano. Além disso, os meeiros ambiciosos dão ao Império muito de seu dinamismo ocasional.

Um servo não é um escravo. O senhor não pode comprar ou vender um servo, nem pode comprar ou vender a terra que o servo trabalha sem a permissão de seu próprio soberano.

Em contraste, em Caithness e Cardiel, pelo menos 70 a 80% dos camponeses são meeiros. Cardiel foi colonizada por Muçulmanos orgulhosos e ambos foram colonizados posteriormente por voluntários vindos de Mégalos. Seus nobres raramente conseguiram proteger seus inquilinos. A proporção de camponeses livres em Araterre é ainda maior, graças à colcha de retalhos do arquipélago de pequenas propriedades e povoados isolados (embora haja algumas “plantations” com servos *fortemente* oprimidos).

Não há servos propriamente ditos nas terras islâmicas. Há muitos *escravos* e muitos camponeses oprimidos, mas a ideia de uma pessoa ser amarrada a um pedaço de terra é estranha. A maioria dos camponeses Muçulmanos aluga suas terras de um senhor

ou de um proprietário maior; alguns possuem a propriedade total da terra. Todos, entretanto, sabem que o califa ou sultão é a autoridade suprema em seu mundo.

Os PdJs com antecedentes de servo precisarão de uma boa história para explicar por que ainda não estão trabalhando no campo e como aprenderam as habilidades de “aventura”. Eles podem ter seu antigo senhor como um Inimigo. Os filhos mais novos da classe dos meeiros, por outro lado, muitas vezes partem em aventuras.

A Vida Camponesa

A vida dos camponeses é difícil, mas não impossível. Eles vivem para cultivar o solo, criar gado, ter filhos e alimentar suas famílias. Os homens trabalham nos campos, fazem suas próprias

ferramentas, consertam suas cabanas e trabalham para seu senhor. As mulheres fazem roupas, cuidam de crianças, ordenham vacas e cozinham as refeições. Nas épocas de plantio e colheita, eles podem trabalhar do amanhecer ao anoitecer todos os dias, exceto aos domingos e dias de festas religiosas; em momentos mais tranquilos, eles têm mais tempo para relaxar. A cabana de um pobre servo tem um cômodo, contendo uma mesa, lareira e uma cama compartilhada por toda a família; qualquer coisa é um sinal de maior riqueza, desde duas camas até vários quartos. Em invernos frios, os animais podem entrar, para que todos possam ficar aquecidos.

Algumas mágicas muito mundanas disponíveis para magos leigos comuns podem tornar a vida dos camponeses muito mais confortável e segura do que era na Idade Média real, principalmente melhorando a safra, garantindo abastecimento de água limpa e ajudando a construir fortes construções de pedra. Muitas fazendas Ytarrianas produzem excedentes significativos de alimentos, permitindo que as cidades próximas cresçam um pouco maiores do que o normal em NT3 na Terra. Caithness, de mana baixo, no entanto, permanece menos urbanizada e um pouco mais “medieval tradicional”. Para mais informações sobre as consequências sociais da magia generalizada, consulte **GURPS Fantasy**.

Para recreação, os camponeses assistem a festivais religiosos, danças e partidas de luta livre no gramado da vila. Casamentos, nascimentos e o encerramento do plantio ou da colheita são todos motivos de comemoração, quando os camponeses se reúnem para beber, cantar e jogar.

Os camponeses às vezes parecem um pouco estúpidos, mas em geral apenas receberam pouca educação formal. Eles são tão inteligentes quanto a nobreza e muitos têm grande astúcia prática. Entre outras coisas, eles geralmente têm um grande conhecimento de seus direitos legais e são hábeis em reivindicá-los. Eles podem rejeitar verbalmente o “aprendizado dos livros” como uma perda de tempo, mas isso é da boca pra fora; camponeses astutos sabem para que servem os livros e certificam-se de que tenham um padre letrado ou um sábio para consultar quando necessário. Os jogadores que consideram personagens camponeses podem obter algumas ideias úteis de *Aventureiros de Outras Profissões* (pág. 206) e do modelo *Camponês Heroico* (pág. 205).

Não-Humanos em Sociedades Humanas

A humanidade teve séculos para se acostumar com as raças não-humanas de Yrth, e a maioria das pessoas é tolerante com esses seres, ou pelo menos não vê sentido em persegui-los. Muitos passaram a gostar e admirar seus vizinhos não-humanos. No entanto, as atitudes variam consideravelmente de um lugar para outro e de um indivíduo para outro, e as raças não-humanas têm suas próprias ideias sobre a humanidade e umas sobre as outras.

Onde os não-humanos se estabelecem em países humanos, eles tendem a formar seus próprios vilarejos ou comunidades de clãs dentro das cidades. (Às vezes, isso é por razões práticas — os pequeninos precisam de edifícios menores do que os humanos.) Não-humanos que vivem inteiramente entre humanos são geralmente vistos como excentricidades. Afinal, mesmo sem preconceito de ambos os lados, a maioria dos não-humanos só pode ter famílias com sua própria espécie. Os elfos são uma exceção parcial a isso, pois podem formar relacionamentos com humanos e até mesmo gerar filhos, mas suas vidas longas e pontos de vista divergentes causam outros problemas.

Goblins e pequeninos são as raças mais bem estabelecidas na sociedade humana. Os pequeninos geralmente são aldeões e meeiros, devendo lealdade feudal a um senhor local; eles então cuidam principalmente de seus próprios interesses. Eles dão a impressão de ver a fidelidade como uma técnica, mas os sábios senhores sabem que os pequeninos são bons fazendeiros e contribuintes de confiança, e muitas vezes dispensam a exigência de serviço militar em troca de impostos extras. Os goblins formam unidades sociais maiores — existem goblins aristocratas e cidades goblins, especialmente em Mégalos — e muitas vezes são membros da classe mercantil urbana. Eles são ainda melhores contribuintes do que os pequeninos, porque gostam de ficar verdadeiramente ricos... embora também esquivem-se mais inclinados a se esquivar de suas obrigações.

Anões e gnomos nem sempre confiam nos humanos, mas quando alguém se dá ao trabalho de construir um bom relacionamento com eles, eles são excelentes parceiros comerciais. Algumas pequenas comunidades de anões estabeleceram relações feudais com humanos próximos; seus líderes ficam felizes o suficiente em receber o título de “cavaleiro”, embora os relacionamentos dentro de tais comunidades tendam a ser mais iguais do que em um feudo de cavalaria humano.

A CLASSE MERCANTIL

A teoria social feudal Cristã divide a sociedade em Aqueles que Trabalham (camponeses), Aqueles que Lutam (cavaleiros e nobres) e Aqueles que Oram (sacerdotes). Portanto, tem um problema com os comerciantes, que não se enquadram nessas categorias; alguns clérigos os denunciam como parasitas e aproveitadores. No entanto, pessoas sensatas percebem que o comércio é *necessário* (levando alguns filósofos a tentativas tortuosas de definir um “preço justo”). Os Muçulmanos lembram que o Profeta já foi um comerciante e têm menos problemas.

Para os nobres mais práticos, os mercadores são apenas outro tipo de trabalhador, cujo trabalho envolve transportar coisas em vez de cavar — tipo camponeses esnobes. O problema é que alguns comerciantes são muito mais ricos do que muitos nobres. Além disso, ao longo dos séculos, muitos mercadores encontraram seu caminho para posições de poder, especialmente em Mégalos, com seus títulos comprados. Os filhos de mercadores frequentemente têm acesso a uma boa educação formal, entram na igreja e trabalham para crescer a partir daí. Consequentemente, na prática, apenas os aristocratas mais pomposos desdenham abertamente os mercadores, e alguns filhos mais jovens nobres de mente aberta acabam se envolvendo com o comércio.

A “classe mercantil” é muito ampla, variando de vendedores ambulantes a empresários fabulosamente ricos com frotas de navios e centenas de funcionários. Todos, exceto os mais pobres, geralmente são cidadãos livres de uma cidade com carta-patente, e membros de uma guilda de mercadores (veja pág. 50), e exigem o devido respeito à essa posição.

A CAVALARIA

Os cavaleiros, e seus equivalentes Muçulmanos, os gazis e amires, são uma classe de guerreiros. Isso não quer dizer que todo cavaleiro anda com uma armadura e uma lança; alguns são velhos, gordos, covardes ou ocupados com outros afazeres. No entanto, os cavaleiros que não são guerreiros deixaram uma lacuna nas forças armadas de suas terras, que deve ser preenchida.

Cavaleiros lutam a cavalo; lutar *puramente* a pé é para camponeses, embora um cavaleiro bem treinado seja adaptável. Consequentemente, os cavaleiros precisam de terras próprias ou de um patrono rico para financiar suas caras armas, armaduras, cavalos de guerra,

Posições Sociais Muçulmanas

No **GURPS**, os títulos nas sociedades Muçulmanas Ytarrianas são tratados principalmente como Hierarquia Administrativa ou Militar. No entanto, eles estão vinculados ao Status; Hierarquia alta concede Status sem custo (veja a pág. MB29), e os personagens não podem ter uma Hierarquia mais do que dois níveis acima do seu Status total. Na verdade, Hierarquia mais de um nível acima do Status marcará o titular do posto como um novato.

Um membro das Ordens Ghazi (pág. 70) tem Status 2, mas *não* necessariamente Hierarquia Militar, já que se espera que os Ghazis lutem juntos como iguais, se submetam aos comandos legais das autoridades civis e religiosas (especialmente na guerra) e sigam suas consciências ao se aventurar sozinho. Comerciantes e xeiques menores têm Status 1, os camponeses mais humildes têm Status -1 e os escravos têm Status -2. Consulte a seção Status no Capítulo 5 para obter mais informações.

um escudeiro ou dois, e algumas tropas de apoio. (Em Araterre, os cavaleiros às vezes possuem uma parte em um navio de combate digno em vez de um cavalo.) O “cavaleiro pobre”, com restos de armadura, armas inferiores e uma montaria quebrada, é uma figura de piada popular. Um cavaleiro errante pode ficar entre seus patronos ou a alguma distância de um patrono tolerante, mas não por muito tempo dessa forma.

Isso significa que muitos cavaleiros com terras atuam primeiro como proprietários e, ocasionalmente, como guerreiros. Alguns, com propriedades pobres, têm dificuldade em manter os apetrechos da cavalaria, arriscando-se a parecer meros camponeses com pretensões. Cavaleiros sem terras podem ser guerreiros orgulhosos ou também podem dar uma escapada, tornando-se mercenários. Muitos “cavaleiros errantes” sonham com a guerra, quando seus serviços são necessários e eles podem ganhar glória e espólios.

Embora um guerreiro valente possa ser armado cavaleiro no campo de batalha, a maioria dos cavaleiros é o produto de um treinamento árduo. Crianças de apenas sete anos podem se tornar pajens, servindo a um senhor ou cavaleiro. Aos 14, eles podem virar escudeiros, “aprendizes” de um cavaleiro. Geralmente, apenas meninos de nascimento elevado (Status 2+) são candidatos; alguns cavaleiros, entretanto, aceitarão um jovem plebeu da mesma maneira, e em Caithness as garotas também são elegíveis. Os escudeiros bem-sucedidos são eventualmente armados cavaleiros, em uma cerimônia que os lembra de seus deveres. Isso pode envolver jejum, banho, longas vigílias diante de um altar e confissão, para purificar a mente e o corpo. Na maioria das terras, apenas os senhores podem realmente fazer de alguém um

cavaleiros, embora possam delegar o papel cerimonial a outros cavaleiros; em Caithness, as regras são um pouco mais relaxadas.

Cavalheirismo e Futuwwa

O cavalheirismo é o código de honra dos Cavaleiros Cristãos. Mais do que simplesmente regras de comportamento, ele define a *mística* das ordens de cavaleiros. A palavra tem as mesmas raízes linguísticas de “cavalaria”; é o código do cavaleiro.

Os deveres dos *bons* cavaleiros são servir a seus senhores; defender a fé; proteger os pobres e indefesos; manter a paz e fazer cumprir as leis de seus senhores. Devem ser cortesãos e também guerreiros, habilidosos em artes suaves — dançar, recitar poesia, cantar, tocar música e jogar xadrez. (Eles não precisam necessariamente ser alfabetizados, e alguns não são.) Devem tratar os outros cavaleiros como irmãos, independentemente do país, oferecendo cortesia até mesmo na batalha. Se dois cavaleiros lutassem e um deixasse cair sua espada, o outro mostraria grande cavalheirismo ao devolvê-la. (É improvável que um soldado de infantaria receba a mesma cortesia!) Os cavaleiros devem ser hospitaleiros com os hóspedes (até mesmo com seus inimigos jurados), e sua palavra é inviolável.

Espera-se que um cavaleiro seja gentil com todas as mulheres. Ele pode cantar louvores a uma dama e lutar por sua honra, e nunca esperar mais do que uma luva de seda para carregar como benefício. Não existem “Cavaleiras”, exceto em Caithness, e raras até mesmo lá. (A sociedade Caithness está dividida sobre se as mulheres cavaleiras devem ser gentis com os homens, as mulheres, ambos ou nenhum.)

Nem todo cavaleiro chega perto desse ideal, que é representado pelo Código de Honra (Cavalaria) em termos de **GURPS**. Veja o Capítulo 5 para mais tipos de Códigos de Honra específicos para Yrth. Muitos tentam, mas escorregam ocasionalmente ou abrem algumas exceções. Mais ainda aceitam os privilégios de sua posição sem se preocupar com seus deveres, ou são cavalheirescos o suficiente para com sua própria classe, mas tratam os estrangeiros e camponeses com desprezo. Alguns são criminosos. A maioria são seres humanos comuns com uma ética básica e falhas usuais. Um cavaleiro duro pode ter o Código de Honra (Pirata), considerando que isso é cavalheirismo o suficiente; alguns guerreiros experientes têm o Código de Honra (Soldado), sendo honrados em batalha, mas ignorando as sutilezas civis; alguns têm votos de seguir regras específicas. “Tenta seguir regras cavalheirescas” é uma peculiaridade válida.



O cavalheirismo permite pedir resgate por um inimigo capturado, que deve ser tratado com cortesia enquanto isso é resolvido. (Deixar um prisioneiro ir por uma promessa de pagamento é cavalheiresco ao ponto da estupidez.) Um valor típico de resgate é o custo de vida de meio ano para o prisioneiro; captores gananciosos pedem mais. Consequentemente, a misericórdia, pelo menos para os ricos, faz sentido econômico.

As armas e armaduras de um cavaleiro derrotado pertencem ao vencedor na batalha ou torneio; isto não é um resgate, mas “espólios de guerra”. (É cavalheiresco para cavaleiros experientes, tendo derrotado jovens desafiadores, devolverem suas armas.) Isso torna a luta em torneios uma aposta potencialmente lucrativa, mas arriscada.

O termo Muçulmano mais próximo de “cavalheirismo” é “futuwwa”, embo-

ra este seja um termo mais amplo, mais parecido com “masculinidade” ou “honra” — às vezes simplesmente a “honra” machista da violência nas ruas. No entanto, muitos ghazis são tão idealistas quanto qualquer cavaleiro Cristão, enquanto a ideia de que eles têm seu próprio futuwwa pode inspirar soldados Muçulmanos comuns a grandes feitos.

A NOBREZA

A elite da sociedade feudal vive em belas mansões, fortalezas ou castelos. São servidos por criados, enquanto trovadores e bufões os entretêm, e eles se vestem com sedas e peles finas. Quando não estão na corte, visitando nobres vizinhos ou participando de torneios, eles entretêm seus próprios convidados, caçam ou organizam espetáculos.

Armas e Heráldica

Em uma sociedade analfabeta, os desenhos são importantes. A loja de um sapateiro é indicada pelo desenho de um sapato; a de um mago por uma representação de um gato preto ou uma bola de cristal; uma casa de penhor por três globos de ouro.

Da mesma forma, os indivíduos são representados por símbolos pessoais. Elas são chamadas de *armas* se o portador for nobre e estão sujeitas às regras da heráldica, que permitem que um conjunto completo de armas diga muito sobre a ancestralidade e o status do portador. A habilidade de heráldica permite que os personagens identifiquem pessoas que nunca conheceram dessa maneira. Um erro pode causar confusão e, às vezes, acusações de traição na batalha. A exibição deliberada de armas falsas é ilegal e geralmente um sinal de intenções sinistras.

As regras em Yrth são semelhantes às do nosso mundo, mas com divergências significativas. Em resumo, existem três metais (prata/branco, ouro/amarelo e cobre/laranja) e cinco cores (vermelho, azul, verde, preto e violeta); os projetos não devem colocar um metal próximo a outro metal, ou uma cor próxima a uma cor. Os desenhos às vezes combinam armas da ancestralidade do portador de alguma forma, e nobres aparentados geralmente têm armas semelhantes.

Um *brasão de armas* é, na verdade, um tabardo, usado sobre a armadura e adornado com um símbolo. Um cavaleiro geralmente tem as armas pintadas no escudo. Uma mulher da nobreza pode ostentar armas; se ela não for uma guerreira, eles serão exibidos em uma forma oval. Os homens-de-armas vestem-se com as cores do seu senhor, ou *libré*, e frequentemente pintam suas armas em seus próprios escudos. (“*Libré e sustento*” é o direito legal de manter uma força usando sua farda — em outras palavras, o direito de ter um exército particular uniformizado.) Um soldado de escudo *em branco* é um mercenário; cavaleiros que buscam o anonimato cobrem seus escudos, talvez expondo-os no último minuto antes de uma justa ou batalha, ou às vezes carregam as armas de uma obscura propriedade secundária em vez de seu símbolo mais conhecido.

Os plebeus não podem portar armas, mas qualquer um pode adotar um símbolo pessoal. Deve ser simples de desenhar. Por exemplo, Justina Matalobos, uma guerreira analfabeta, tem um símbolo de flecha. Ela “assina” documentos com ele e marca sua propriedade de forma semelhante. Ela deve ter cuidado para não o usar como um brasão, ou terá problemas com a lei. Se ela fosse elevada à nobreza, ela faria com que os arautos desenhassem suas armas incorporando uma flecha e, provavelmente, um lobo.

No entanto, os nobres têm seus deveres. Primeiro, eles são responsáveis pela defesa de suas terras. Os nobres vivem do que suas propriedades produzem; mesmo que permaneçam seguros em seus castelos, serão reduzidos à pobreza se seu feudo for prejudicado. Além disso, eles podem ser chamados por seu senhor para lutar e fornecer tropas a qualquer momento. A maioria dos jovens nobres do sexo masculino recebe treinamento de cavaleiros (geralmente na casa de um vizinho ou aliado), e muitos são muito orgulhosos de seus títulos de cavaleiros.

Eles também devem administrar suas propriedades. Eles ouvem pedidos e reclamações dos camponeses, resolvem disputas legais e supervisionam o funcionamento dos moinhos, o treinamento dos soldados, a cobrança de impostos e aluguéis e o trabalho dos campos. Os nobres têm servidores leais — meirinhos e senescais — para lidar com muitas dessas tarefas, e suas famílias costumam servir como oficiais enquanto estão ausentes, mas a responsabilidade, em última análise, recai sobre os nobres.

Ordens de Cavalaria

A maioria dos cavaleiros deve lealdade a um senhor feudal, ou às vezes diretamente a um rei, mas há exceções. Uma “ordem de cavalaria” jura fidelidade a alguma causa ou ideal. Algumas são apenas clubes cerimoniais, com um rei ou príncipe como líder e patrono; outras são ordens religiosas em grande escala, com votos semelhantes aos de monges, pegando em armas a serviço de Deus.

A maioria das ordens tem uma personalidade distinta, derivado de seus ideais, tradições ou liderança. Os brasões dos membros são geralmente modificados para indicar sua associação, e os cavaleiros normalmente se orgulham de se identificarem como membros da ordem. Algumas ordens são vistas como subversivas, mas a maioria é séria em sua lealdade ao sistema e a seus superiores. A associação é geralmente vitalícia; a expulsão é um sinal de grande vergonha.

As ordens religiosas significativas em Ytarria são os Templários (pág. 63) e os Hospitalários (pág. 62). Ambos são instrumentos de conquista para Mégalos, embora tenham as suas próprias prioridades e tenham dado motivos de preocupação a muitos imperadores. A maior ordem secular é a Ordem da Cantaria (pág. 115), em Caithness, que se veem como heróis românticos. Caithness também tem sua própria ordem religiosa, a Ordem de São Jorge do Dragão (pág. 119), que faz muito bem localmente, ao mesmo tempo que fornece um lar para devotos cavaleiros de Caithness que de outra forma seriam atraídos pelas ordens religiosas Megalanas. Não há ordens poderosas em Cardiel, embora haja vários pequenos grupos e casas capitulares. Para as contrapartes Muçulmanas, consulte *As Ordens Ghazi* (pág. 70).

ESCRavidÃO

A escravidão existia às margens da sociedade europeia medieval e era parte integrante do Islã naquela época, além de ser normal em muitas outras sociedades humanas ao longo da história. Portanto, ela inevitavelmente apareceu em Yrth.

Em algumas circunstâncias, ela resolve problemas sérios. Primeiro, as guerras produzem muitos prisioneiros e as sociedades medievais não têm recursos para encarcerar essas pessoas por longos períodos. Escravizá-los pode parecer mais moral do que simplesmente massacrá-los! Além disso, muitas comunidades têm uma necessidade urgente de mão de obra adicional e é tentador atendê-la explorando vizinhos que são vistos como menos do que humanos. Após séculos de guerras, os países de Ytarria têm uma tradição de trocar prisioneiros após cada conflito, mas isso nem sempre acontece (tende a custar dinheiro a ambos os governos). Portanto, o incentivo para escravizar prisioneiros persiste. Em todos os territórios, a escravidão é vitalícia, embora fora de Mégalos os escravos possam ser libertados por seus proprietários, e o Islã incentiva isso.

Hoje, Mégalos, al-Haz e al-Wazif permitem a escravidão, assim como muitas tribos nos Territórios dos Nômades e em outros lugares. (Outras tribos chamam os proprietários de escravos de fracotes que não conseguem trabalhar para si próprios.) Mégalos, conscientemente inspirados na Roma Imperial, adotaram-no com muitas outras tradições romanas. Caithness segue oficial-

mente a lei Megalana, embora escravos sejam raros lá; alguns prisioneiros e infratores trabalham para o rei, enquanto outros são forçados a se estabelecer nas regiões fronteiriças como servos. Sahud não tem escravidão, formalmente falando, mas algumas de suas rígidas instituições sociais se aproximam disso. Cardiel abandonou tecnicamente a escravidão como parte de um com-



plicado conjunto de reformas sociais, principalmente como uma ruptura simbólica com outras sociedades, mas ela sobrevive em regiões remotas. Aratterre nunca realmente adotou o modelo Megalano, mas não-humanos e Ilhéus de Bilit são usados como escravos em algumas propriedades.

Entre os não-humanos, alguns clãs de anões usam a escravidão como uma conveniência e uma forma de punição, enquanto outros nem chegam a manter escravos. Os goblins seguem os costumes humanos locais, e os elfos consideram toda a ideia de escravidão repulsiva. Orcs e ogros, é claro, explorarão qualquer um mais fraco do que eles. As outras raças conhecidas mostram pouco interesse em manter escravos ou não têm organização social suficiente para que isso seja um problema.

Proprietários de escravos humanos geralmente consideram os escravos não-humanos perigosos e imprevisíveis. A maioria (com exceção de um pequenino ou goblin ocasional) são escravos por captura. “Raças selvagens”, como orcs, são consideradas difíceis de controlar, enquanto se membros de outras raças (*especialmente* elfos) ouvirem que um de sua espécie está escravizado, eles geralmente o libertam e se vingam violentamente da indignidade.

Os escravos não têm direitos de propriedade ou bens pessoais, embora a maioria dos proprietários permita a um escravo alguns itens pessoais. Escravos em Mégalos (e, teoricamente, Caithness) podem ser casualmente mortos por seus donos, por qualquer ou nenhum motivo. Mas embora isso seja *legal*, não é considerado *correto*; os Cavaleiros da Cantaria, em particular, são conhecidos por punir agressivamente proprietários de escravos abusivos. Da mesma forma, embora a lei Islâmica permita a morte de escravos, qualquer um que o faça é visto com repulsa pela maioria dos Muçulmanos. Ferir o escravo de outra pessoa é uma ofensa grave contra a propriedade.

O casamento entre escravos Megalanos não é reconhecido por lei. Em terras Muçulmanas e em Caithness, os escravos podem se casar com a permissão de seu proprietário ou sob seu comando. Um proprietário que se casa com sua própria escrava geralmente a libertará.

Para regras gerais sobre essas coisas, incluindo custos, consulte a pág. MB518. Os preços dos escravos variam substancialmente; os para escravos não qualificados caem durante e imediatamente após as guerras, quando há muitos prisioneiros.

Tipos de Escravos Imperiais

Segundo a lei Megalana, existem quatro tipos de escravos e as mesmas categorias podem ser aplicadas em outras terras. Em um mercado de escravos típico, a maioria são escravos por captura ou nascimento. Os escravos por lei são propriedade da Coroa e geralmente não são vendidos.

Escravos por Lei

Infratores da lei presos por assassinato, traição ou destruição ruínosa da propriedade alheia podem se tornar escravos da Coroa. Metade de seu valor de mercado é concedida à parte lesada (ou à família dela), e o escravo é usado para construir, limpar, minerar e realizar outras tarefas onerosas longe da sociedade educada. A expectativa de vida de tais escravos é curta; cinco anos em média, 10 na melhor das hipóteses. Portanto, reduza seu modificador de lealdade em 2 (ou mais) ao testar as reações. Raramente um escravo da Coroa é libertado e nunca sem uma causa especial.

Zarak tem a mesma linha de raciocínio, usada principalmente como forma de lidar com intrusos não-anões. A lei Islâmica rejeita esse conceito; Os Muçulmanos não podem ser escravizados, mesmo que sejam criminosos.

Escravos por Captura

Em sua maioria, são pessoas capturadas na guerra (e não devolvidas por meio de tratado posterior). Eles também incluem as vítimas de traficantes de escravos profissionais, que atacam comunidades remotas em outras terras — um comércio arriscado, mas lucrativo. Tanto Cristãos quanto Muçulmanos estão proibidos de escravizar membros de suas próprias religiões, embora os traficantes perversos ignorem isso normalmente. Vilarejos costeiros em al-Wazif, Cardiel e Aratterre vivem com pavor desses ataques, assim como aqueles que moram perto das fronteiras. Os governantes locais mais conscientes consideram essas incursões em seu território como insultos pessoais e perseguem os invasores com determinação implacável, enquanto os tratados locais em tempos de paz frequentemente restringem esse comércio. Assim, os traficantes de escravos muitas vezes precisam ir muito longe, em busca de “pagãos” e “selvagens” em terras distantes. Isso também produz um bom número de escravos não humanos.

Escravos por Opção

Um Megalano que precisa desesperadamente de dinheiro pode se vender como escravo. Isso pode ocorrer se um ente querido cometer um crime e for multado além de sua capacidade de pagar (o que levaria a punições mais graves), ou se um pai não puder mais sustentar todos os seus filhos. Os futuros escravos recebem seu valor líquido de mercado (geralmente a quantia que poderiam ganhar em cinco anos usando suas melhores habilidades). Role os testes de reação de lealdade para essas pessoas em +2.

Caithness reconhece esse conceito, mas o encara com certo desgosto. É desconhecido em outro lugar.

Escravos por Nascimento

O filho de uma escrava é propriedade do dono da escrava, exceto que, em terras Muçulmanas, se o dono da escrava for o pai (reconhecido), a criança é livre e deve ser tratada como herdeira. Um grande número de escravos em Mégalos e muitos em terras Muçulmanas são escravos por nascimento. Em cidades Megalanas maiores, as casas de escravos até providenciam o nascimento de escravos de acordo com as especificações; as mais bem-sucedidas operam há séculos.

A escravidão hereditária não existe mais em Caithness; o filho de um escravo torna-se um vassalo feudal do proprietário, e geralmente se instala em alguma área rural que precisa de desenvolvimento. Anões e muitos povos tribais permitem a escravidão por nascimento, embora frequentemente tenham o costume de libertar crianças escravas ou criá-las como membros de confiança da família.

ECONOMIA

Uma economia feudal *não* se baseia em dinheiro vivo. Um camponês geralmente pode viver da produção de sua terra, e um cavaleiro ou lorde janta com os tributos pagos com o que seus inquilinos produzem. No entanto, às vezes as pessoas precisam de moedas, e Ytarria tem uma economia mais monetária do que a Europa medieval.

A maioria dos países do Ytarrian produz moedas, estampadas com desenhos intrincados para dificultar a falsificação. Ainda existem falsificações, apesar do fato de os governos punirem esse crime com severidade. A cada século ou dois, os países bem administrados recolhem e cunham novamente suas moedas para restaurar sua credibilidade. Alguns governantes degradam (diminuem a qualidade de) suas próprias moedas e embolsam a diferença, mas todos sabem que isso leva a problemas, e mercadores ricos e cambistas às vezes empregam magos ou alquimistas para testar a qualidade das moedas. Além disso, as moedas nos países Muçulmanos são geralmente marcadas com citações do Alcorão, e qualquer pessoa que as degrade pode ser acusado de sacrilégio.

Use os custos para mercadorias no **Módulo Básico**, Capítulo 8. Um \$ em **GURPS** representa uma moeda de cobre ou uma moeda de prata muito pequena. As moedas de prata mais comuns valem \$4. Moedas de ouro são raras (um camponês pode nunca ver uma em sua vida) e geralmente usadas apenas para grandes trocas e como uma forma de armazenar riqueza, mas às vezes são gastas pelos extravagantemente ricos.

Independentemente disso, as moedas são raras; muito comércio, mesmo

em cidades moderadamente grandes, envolve escambo. Muitos mercadores (pág. 40) devem estar preparados para aceitar pagamentos em produtos ou serviços. Na maioria dos lugares, os viajantes podem facilmente trocar mão de obra por comida (cerca de quatro horas de trabalho manual por refeição).

Rotas Comerciais

O comércio está bem estabelecido em torno de Ytarria. Cursos de água

e litorais oferecem as melhores rotas; onde não há cursos convenientes, há estradas e trilhas para caravanas. Grandes cargas quase sempre são movidas por água, o que é mais rápido e mais barato do que equipar uma caravana terrestre. A atratividade do lucro pode anular outras prioridades para muitas pessoas; até mesmo arqui-inimigos fazem negócios quando não estão em guerra, e os exploradores mais resistentes também são mercadores.

Moedas de Ytarria

Mégalos tem o centavo de cobre (\$1), o tostão de prata (\$4) e o marco de ouro (\$200). A libra Megalana (\$1.000) às vezes é apenas um termo contábil, e às vezes uma barra de prata real de uma libra (0,5 kg). Araterre usa moedas Megalanas, e Caithness cunha suas próprias moedas com os mesmos nomes e valores.

Al-Haz e al-Wazif têm o halala de cobre (\$1), o dirham de prata (\$4) e o dinar de ouro (\$100). Um talento (\$1.000) é, como a libra, um termo contábil ou (raramente) uma grossa moeda de ouro. Essas moedas também são muito comuns em Cardiel. As casas da moeda Cardielense são descentralizadas e suas moedas são mais propensas a serem degradadas. Assim, os Cardielenses preferem moedas estrangeiras.

As moedas Zarakanas são *muito* puras, confiáveis e muitas vezes fisicamente grandes. Eles incluem o pequeno khenn de cobre (\$1), o dann de cobre (\$12), o ffo de prata (\$144) e o tohn de ouro (\$5.184). No entanto, moedas anãs são extremamente raras fora de Zarak; um anão que paga a um não anão em danns, pra não falar em ffo, está demonstrando grande respeito.

Sahud tem uma grande variedade de moedas, sendo a mais comum o iene de prata (\$10). Os aristocratas Sahudenses ocasionalmente usam *papel-moeda* impresso em particular; o resto do mundo acha isso desconcertante.

Existem inúmeras outras moedas em Ytarria, confiáveis ou não, geralmente feitas como frações ou múltiplos das listadas acima. Os MJs podem consultar um texto de história para se inspirar ou simplesmente inventar a sua própria.

CRIME E CASTIGO

Embora os sistemas legais e penais variem de um lugar para outro em Ytarria (veja Capítulo 3), eles são sempre um tanto *medievais*. A prisão é uma questão de manter os criminosos antes do julgamento ou punição; prendê-los por mais tempo é alimentá-los às custas do estado — e, em qualquer caso, a maioria das prisões são sórdidas o suficiente para que isso constituísse uma sentença de morte com frequência considerável. No entanto, alguns calabouços continuam mantendo prisioneiros que já estão lá há algum tempo, quando um lorde ainda não pode matar aquela

pessoa nem a deixar ir; reféns, indivíduos que valem um resgate e inimigos políticos que ainda podem ser úteis, são todos possibilidades — assim como os prisioneiros aguardando um bom torturador ou leitor de mentes.

Na maioria das vezes, porém, as penalidades tendem a ser “olho por olho” e multas são muito comuns, especialmente como forma de restituir à vítima. Execuções, mutilações e açoites geralmente ocorrem em público. Açoite, uma pena popular para crimes menores de assalto ou roubo, geralmente consiste em uma dúzia de chicotadas,

causando 1d-3 de dano total (mínimo 0). Em algumas áreas, os crimes recebem sentenças maiores ou menores. É claro que o açoite foi planejado para ser doloroso; os presos podem ter que fazer Verificações de Pânico se enfrentarem punições severas, e a Hipoalgia ou Hiperalgia também deve modificar suas reações à experiência.

Muitos crimes são punidos marcando-se o rosto ou as mãos, ou com pequenas mutilações. Esta é uma forma de marcar um criminoso profissional com uma punição dolorosa. Um ladrão não pode se mudar para outra cidade e

fingir ser respeitável se for literalmente um homem marcado. Isso, por sua vez, leva os tribunais a emitir “certificados de honestidade” para pessoas que foram mutiladas acidentalmente (e, portanto, a um mercado negro de certificados *falsos*). Um PdJ com uma desvantagem física também pode ter uma Reputação negativa imerecida como possível criminoso.

No entanto, a aplicação da lei é mais sofisticada do que pode parecer. Uma combinação de investigações Miquelitas escrupulosas (veja pág. 64), mágicas de informação e ideias sobre técnicas forenses e evidências legais trazidas pelo Cataclismo podem resultar em julgamentos surpreendentemente justos. As evidências de um mago sobre os resultados de uma mágica são geralmente aceitas no tribunal, desde que o mago tenha uma boa reputação. Às vezes é possível suborná-los, mas muitos consideram os subornos abaixo de sua dignidade, ou simplesmente valorizam muito sua reputação comercial. Em grandes julgamentos, vários magos podem ser contratados por diferentes partes, para fornecer um testemunho de consenso.

Traição e assassinato intencional sem circunstâncias atenuantes quase

Aplicação da Lei Feudal

Cavaleiros (pág. 40) e nobres (pág. 41) com terras são responsáveis por fazer cumprir a lei em suas próprias propriedades, sujeito a várias regras locais, casos especiais e direitos de recurso. Embora não sejam policiais em tempo integral, isso lhes confere certos direitos legais. Um proprietário de terras com Status 3+ pode muitas vezes reivindicar (e, em termos de jogo, ter que pagar os pontos por) Poderes Legais de 5 pontos; ele pode prender pessoas, cobrar multas por crimes civis, etc.

Um rei feudal, imperador ou governante Muçulmano, em última análise, incorpora a lei em sua própria terra. Embora a maioria não suje as mãos com a aplicação rotineira da lei na maioria das vezes, eles têm o direito de fazê-lo, têm jurisdição nacional e podem atuar como juiz e júri, bem como investigador, mesmo em casos capitais, dando-lhes Poderes Legais de 15 pontos.

sempre são crimes capitais. Nobres traiçoeiros *também* perdem seus títulos e propriedades, deixando suas famílias devastadas. Matar em um duelo geralmente não é assassinato, embora os governantes locais possam proibir duelos (nem que seja apenas pelo desperdício de bons guerreiros), e qualquer tipo de trapaça em um duelo é tratada como tentativa de assassinato. Outros crimes atraem penas variáveis. Em muitas áre-

as, onde a cultura local é basicamente sexista, os crimes contra as mulheres acarretam penas mais baixas; o estupro pode até ser visto quase tanto como um crime contra a *propriedade* quanto uma agressão. No entanto, isso é muito menos universal no Yrth moderno do que nos tempos medievais, particularmente em Caithness e Cardiel. Para mentalidades em relação à homossexualidade, veja *Moralidade Sexual*, pág. 34.

SISTEMAS POLÍTICOS

O governo e a administração em Yrth podem parecer simplistas à primeira vista para alguém da Terra — mas uma análise mais profunda mostra algo mais sutil. Embora esses sistemas derivem de estruturas medievais e sejam limitados por fatores como comunicações de baixa velocidade, muitos governos em Yrth são bastante bem-sucedidos.

FEUDALISMO

Os primeiros humanos da Europa a chegar a Yrth trouxeram o feudalismo com eles. À medida que construíam uma nova sociedade, organizar relações de poder dessa forma se mostrou bastante útil, assim como durante o caos da Idade das Trevas.

Desde então, o feudalismo Ytarriano evoluiu. A descrição que se segue é amplamente teórica. Ainda assim, os Ytarrianos entendem esse modelo, e Caithness e Cardiel seguem suas restrições gerais. O Império Megalano (pág. 85) se inspira em alguns aspectos no feudalismo, mas é essencialmente autocrático.

O feudalismo é *estratificado*. Cada indivíduo tem seu lugar distinto na hierarquia, mas todos estão ligados por uma teia de obrigações e deveres recíprocos. Qualquer pessoa de alto status tem certos deveres para com aqueles que estão abaixo dele, bem como deveres para com aqueles que estão acima — até mesmo os servos têm *alguns* direitos. A ordem social é reforçada pela crença religiosa; os que estão no topo da escada agradecem a Deus por seu poder, enquanto os líderes religiosos aconselham os que estão na base a se contentarem com sua sorte.

Na sociedade feudal, todo o poder — político, militar e econômico — deriva do controle da terra e das pessoas que a trabalham. Sem terras, um barão não passa de um líder bandido, seus cavaleiros de armadura, meros capangas. Além disso, a terra sem camponeses para trabalhar é quase tão ruim quanto terra nenhuma. As regras e costumes que regem a propriedade e o uso da terra são o cerne do sistema.

Tecnicamente falando, a propriedade privada da terra não existe. Todas as terras são mantidas em *feudo*, por concessão de uma autoridade superior. Altos nobres detêm terras por conces-

são do monarca e podem, por sua vez, conceder parte delas a nobres menores. Com a concessão de terras, vem o controle sobre as pessoas que nela vivem; nobres são governantes de seus feudos, sujeitos apenas ao direito do rei de cobrar impostos ou convocar tropas. O próprio reino é um feudo, mantido por direito divino. Em última análise, todas as terras pertencem a Deus, e o monarca é Seu vassalo.

Lealdade, Homenagem e Propriedade da Terra

Em troca de seu feudo, um nobre deve jurar fidelidade ao monarca, e um cavaleiro com terras deve jurar lealdade a um senhor. O vassalo jura cumprir as ordens de seu senhor e apoiá-lo militarmente. Em troca, o senhor concede ao vassalo terras, um título, ou ambos, e jura protegê-lo e mantê-lo em suas honras e posição. A fidelidade pode ser jurada a um cargo — isto é, à Coroa ou à Igreja — ou a um indivíduo. Nobres poderosos em terras Cristãs geralmente juram fidelidade à Coroa; assim, se o rei morrer, eles já estão a serviço de seu sucessor.

Um cavaleiro ou lorde só pode se considerar dispensado de seu juramento de fidelidade se o senhor feudal cometer algum erro grave, como traição ou heresia. Quando um nobre jura lealdade, ele geralmente recebe um símbolo — geralmente uma luva ou manopla — para simbolizar sua promessa de serviço. Se ele deseja renunciar ao seu voto, ele lançará a luva aos pés de seu senhor — daí a tradição de jogar a luva de alguém ao desafiar outro para um duelo.

Homenagem é como fidelidade, mas é mais sério e obrigatório; é um voto de seguir um senhor feudal, independentemente das circunstâncias ou do delito! Assim, se um senhor feudal cair em desgraça, o mesmo acontecerá com todos aqueles que o homenageiam, e se ele for para a batalha, eles devem ir com ele, mesmo para a morte certa. A menos que sejam forçados, os nobres raramente juram homenagem — geralmente é reservado para guardas pessoais.

Títulos e Feudos

Um título nobre quase sempre tem um feudo anexado a ele. (Veja a tabela de custo de vida na pág. 187 para ver como o status afeta a quantidade de propriedade que se controla.) Muitos feudos, no entanto, não são acompanhados por títulos, sendo mantidos por cavaleiros sem títulos (e muitos cavaleiros não têm feudos nenhum). O título de hierarquia mais baixa é o *Barão* (Status 4), o detentor de um único feudo significativo. Um *Visconde* tem uma hierarquia mais elevada em precedência e pode ter alguns feudos, mas é considerado do mesmo nível (e, portanto, também tem Status 4).

Um *Conde* (Status 5) pode deter vários feudos, quase sempre direto da coroa, e pode ter barões menores que lhe devem lealdade, mas é proibido por lei, ou pelo menos pelo costume, de dominar terrenos fora de um único “condado”. Um *Marquês* tem direitos semelhantes, mas o título geralmente é primeiro dado a alguém que detém terras em áreas de fronteira vulneráveis (conhecidas como “marcas”) ou regiões instáveis. Consequentemente, os limites da área de propriedade são relaxados (Status 5, mas com precedência sobre um conde, e normalmente com mais poder). É claro que o território de muitos marqueses não está em qualquer tipo de fronteira há gerações.

Mais alto ainda é o *Duque*, que coloca o titular no mesmo nível da maioria dos príncipes (Status 6); alguns duques são monarcas praticamente independentes em seus próprios territórios e muitos certamente agem como se fossem. Monarcas sensatos tentam evitar a criação de muitos ducados e deixam esses títulos caducar sempre que possível, mesmo que o último titular tenha se comportado bem.

Hereditariedade de Títulos

Títulos de nobreza são hereditários; o filho mais velho herda o título e quaisquer feudos e obrigações vinculados a ele por ocasião da morte do pai. Teoricamente, isso deve ser confirmado pelo rei, mas a aprovação é quase sempre automática — qualquer outra coisa torna a nobreza muito inquietada. No caso de um nobre morrer sem filhos, seu título e terras serão revertidos para o monarca, que poderá então concedê-los como desejar. Na maioria dos lugares, uma filha não pode herdar um título, mas seu marido é um provável candidato a recebê-lo do rei. Muitos nobres poderosos começaram casando-se às pressas com uma nobre recém-viúva ou órfã.

Em Caithness, um título não é revertido se houver uma filha para herdá-lo. Além disso, Caithness permite a um pai deserdar um filho que considera indigno, em favor de um filho mais novo ou mesmo de uma filha. Isso levou a derramamento de sangue e guerras, mas também a líderes melhores, na média.

O filho mais novo tem várias opções. Ele pode se tornar um padre, monge ou mago. Ele pode entrar no exército como oficial da guarda pessoal do rei ou do exército. Ele pode receber um título — seja um criado ou uma posição recém-vaga — uma ou duas categorias abaixo do de seu pai, se isso puder ser planejado (a maioria das casas nobres tem alguns títulos secundários sobresalientes, sem terras associadas, para uso por cortesia). Ou ele pode ser morto em lutas políticas. Era uma vez, há muito tempo, o pioneirismo em novas terras também era uma opção, mas agora apenas Caithness tem uma porção significativa de fronteira selvagem, e a guerra civil ali torna difícil perseguir até mesmo esses territórios limítrofes.

O título de cavaleiro (pág. 40) não é oficialmente hereditário, nem o são feudos sem títulos correspondentes. No entanto, os filhos de um cavaleiro, se forem adequados, serão promovidos como pajens e depois como escudeiros, e terão todas as chances de ganhar suas esporas. Se um cavaleiro com terras tem um filho capaz, seu senhor provavelmente permi-

tirá que o filho suceda no feudo de seu pai. Um “cavaleiro errante”, como perseguido por muitos filhos mais jovens de nobres e cavaleiros, é o termo educado para se aventurar em busca de títulos, salários, prêmios de torneios ou ideais românticos (com alguns pegando todas e farreando ao longo do caminho). “Cavaleiros errantes” variam de bandidos pretensiosos, passando por mercenários profissionais, a sonhadores brilhantes.

AUTOCRACIA MEGALANA

Mégalos defende a teoria do feudalismo e usa muitos de seus títulos e estruturas, mas isso é mais uma falácia. Observadores de Caithness ou do interior de Cardiel, acostumados ao feudalismo genuíno, costumam achar as coisas em Mégalos estranhas e sutilmente perturbadoras.



Os motivos remontam a Simon Menelaus (pág. 10). Ele não era apenas um líder carismático e um mago especialista — ele teve uma ampla educação e uma excelente biblioteca de textos históricos da Terra. Ele aprendeu estratégia e tática com eles, mas também se interessou por história política. Ele queria criar um império, sendo ele mesmo o César. Ele organizou seu novo reino de acordo com isso, e deixou notas e orientações que são mantidas na biblioteca do palácio e estudadas por seus herdeiros.

Embora tenha tomado emprestadas as formas do feudalismo, Menelaus não se contentou em ser um rei feudal, o primeiro entre iguais. Ele se certificou extremamente de que todos os seus nobres jurassem lealdade à Coroa e a ninguém mais, e talvez mais importante, ele criou um exército permanente, sob a autoridade real direta, modelado nas legiões Romanas (mas com magos de combate e armas mais avançadas). Por seu projeto, todo o poder flui para o centro. Ele também tinha uma visão utilitarista da religião; suas instruções aos herdeiros deixam claro que, na parceria entre a Igreja e o Estado, o imperador é o sócio principal. Ele deve trabalhar com líderes religiosos, mas não permitir que reivindiquem superioridade.

Os “Territórios Rebeldes”

Quando Mégalos conquistou as terras que se tornaram Cardiel e Caithness, impôs o autêntico feudalismo a nível local, como a forma mais eficiente de lidar com as províncias fronteiriças. Quando essas terras posteriormente declararam independência, mantiveram os títulos feudais e, de fato, os levaram mais a sério. Caithness, que fora a criação de um líder forte, tornou-se um reino; em Cardiel, a rebelião foi obra de uma aliança de nobres, que declararam um dos seus como príncipe, mas evitaram se dar um rei. A fidelidade é dada com mais frequência aos nobres locais do que ao Príncipe, e Cardiel permanece apenas fracamente unificado.

Menelaus tinha a mente aberta — ele aceitava com alegria assuntos não-humanos — mas era severo e pragmático, revivendo conceitos Romanos como combate em arenas. Ele deu o tom para seu reino, e os imperadores mais bem-sucedidos seguiram seu exemplo. O que ele criou é uma *autocracia*, onde os governantes das regiões periféricas se consideram nobres feudais, mas respeitam e temem o poder maior do centro.

Além disso, títulos de nobreza em Mégalos podem ser comprados por quantias suficientemente grandes. É necessário apenas um juramento básico de lealdade ao trono, e nenhuma terra é concedida, mas a influência social desses títulos é bastante real — em Mégalos. Senhores em outras terras consideram esses homens como impostores. A esse propósito, a “velha nobreza” em Mégalos (alguns de cujos títulos têm apenas algumas poucas gerações) às vezes vê os “novos senhores” com desdém. Isso torna os novos senhores ainda mais ansiosos para provar seu valor, especialmente para o imperador, que geralmente os considera muito... como uma fonte de riqueza. A busca por riqueza e poder puro é uma grande parte da sociedade Megalana — exatamente como Menelaus pretendia.

Seu esquema funciona melhor em alguns momentos do que em outros, dependendo de quão bem cada imperador entende o plano. Por reinados inteiros, até mesmo séculos, a nobreza levou a sério seus títulos feudais, tratou as legiões como simplesmente uma guarda do palácio, fez política e iniciou guerras por conta própria. No século 18, toda a província de Cardiel se separou e declarou independência, seguida no século 19 por Caithness.

No século 20, no entanto, sob uma série de imperadores competentes, o pêndulo oscilou para trás. Isso foi ajudado por uma série de pequenas derrotas nas fronteiras, que foram atribu-

ídas (injustamente, mas efetivamente) aos senhores provinciais que não seguiram as tradições militares Imperiais. As legiões ficaram mais fortes e o poder dos nobres diminuiu. Muitos foram persuadidos da superioridade cultural da corte Imperial; o sonho deles agora era se tornar parte do sistema centralizado, não o derrubar. Eles não apenas enviam seus filhos para serem educados em estratégia, magia e política no palácio, eles viajam para lá para assistir a grandes entretenimentos e petições de favores. A cidade de Mégalos é o epicentro da moda, e um nobre feudal que só se interessa por seu feudo é desprezado como um idiota bucólico.

Claro, esse sistema tem os pontos fracos de seus pontos fortes. A máquina militar Megalana é poderosa, mas pesada. Os nobres provinciais podem proteger as fronteiras contra invasores e bandidos, mas carecem da força militar e da iniciativa para lidar com ameaças maiores. Os imperadores às vezes se tornam tão decadentes quanto qualquer romano; pior, eles vivem com medo de seus próprios comandantes legionários. Tendo estudado história, eles sabem que um general popular estaria bem colocado para usurpá-los — então eles raramente permitem que qualquer comandante legionário se torne forte demais. Tal general pode ser transferido para uma província tranquila com forças fracas, chamado de volta à capital para ser presenteado com honras e mantido ao lado do imperador como um “conselheiro” ou, às vezes, se mostrar sinais de descontentamento e ambição, simplesmente assassinado. Isso explica em grande parte porque Mégalos não expandiu substancialmente suas fronteiras recentemente; a nenhum general poderia ser permitida tanta glória, e nenhum imperador, por mais estrategicamente habilidoso, pode se dar ao luxo de passar muito tempo longe da capital.

Além disso, a confiança militar Megalana é *frágil*. As legiões são formidáveis, mas seu treinamento é baseado em doutrinas centenárias, e eles se recusam a acreditar que poderiam ser derrotados pelo azar ou mera inteligência. Portanto, qualquer um que os derrotou no passado é secretamente temido. Eles desprezam os Homens do Norte, mas temem que suas terras sejam um cemitério amaldiçoado para homens civilizados; eles consideram Caithness como civilizado, mas secretamente acreditam que seus baixos níveis de mana tornam a magia inútil, exceto para os misteriosos magos locais, e os cavaleiros Caithness são certamente todos super-homens de mais de dois metros de altura (ao invés de meramente bravos e moderadamente sortudos).

Burocracia Arlesiana

Como uma província do Império, Araterre está nominalmente sujeita ao mesmo sistema político. Mas a realidade é um pouco diferente.

O pseudo-feudalismo que fornece uma estrutura para a maior parte do Império nunca surgiu naturalmente aqui, mas foi imposto externamente e, portanto, é mais fraco; em qualquer caso, um reino de ilhas e portos marítimos precisa ser administrado de maneira um pouco diferente. O Príncipe possui um título hereditário (sob os olhos de “conselheiros” Megalanos) e reivindica a lealdade de uma grande classe de senhores locais; poucos deles possuem títulos acima de barão, e muitos são simplesmente cavaleiros. Em qualquer caso, eles carecem de riqueza; os príncipes aprenderam o suficiente com Mégalos para manter os impostos fluindo para o centro. O que os príncipes não podem fazer é exercer o mesmo controle detalhado que os governos Megalanos administram no continente.

Os enfraquecidos senhores governam assim as pequenas e dispersas comunidades agrícolas de Araterre com uma certa independência empobrecida. Alguns são apenas agricultores moderadamente ricos, alguns são basicamente administradores de plantações hereditárias e alguns obtêm um pouco mais de riqueza e poder do controle de pequenas frotas. Seus navios funcionam como navios de guerra quando chamados para o serviço feudal e, principalmente, como mercadores em tempos de paz — mas os senhores Arlesianos são notoriamente rápidos em se engajar em aventuras “corsárias”, e alguns são simplesmente “cavaleiros piratas”. No entanto, é o Príncipe, os mercadores e a igreja que comandam o poder real.

Enquanto alguns filhos mais jovens de nobres menores tornam-se mercenários, aventureiros do mar ou sacerdotes, alguns buscam oportunidades na corte do Príncipe. Como alguns filhos da classe mercantil fazem o mesmo, na esperança de adquirir títulos elegantes, o príncipe tem um grupo considerável de cortesãos ambiciosos aos quais recorrer, e os talentosos ou sortudos podem se tornar servos da coroa ou mesmo governadores da cidade. Consequentemente, o governo Arlesiano é essencialmente uma burocracia fraca com várias facções concorrentes.

GOVERNO MUÇULMANO

Enquanto a Europa desenvolveu o feudalismo no caos após o colapso de Roma, a sociedade Muçulmana se desenvolveu quando uma cultura de tribos nômades e cidades mercantis foi unida por uma religião razoavelmente igualitária, e então dominada por uma série de governantes poderosos. Consequentemente, al-Haz e al-Wazif têm, na melhor das hipóteses, apenas conceitos fracos de “nobreza” ou “aristocracia”; seus governantes reivindicam o status de “líderes dos fiéis”, trabalhando por meio de governadores nomeados, oficiais militares e uma burocracia. Por outro lado, não apenas o trono, mas muitas posições administrativas e militares são efetivamente, se não oficialmente, hereditárias.

Enquanto isso, a maioria de seus súditos mantém algum grau de lealdade tribal. As tribos são lideradas por “xeiques”, anciãos respeitados de famílias poderosas e muitos outros grupos sociais tomaram emprestado o termo; até mesmo os ladrões das grandes cidades têm seus “xeiques”, embora estes se pareçam mais com chefes da máfia. Finalmente, os mulás e outras figuras religiosas (veja pág. 67) têm uma influência considerável.

O sistema resultante lembra um pouco o feudalismo, mas funciona de maneira bem diferente. Embora *exista* um forte sistema de status social amplamente herdado, os títulos nas terras Muçulmanas são mantidos por nomeação, *não* herdados. Mesmo quando uma posição se tornou hereditária, o governo deve confirmar a transferência de pai para filho.

Além disso, em al-Haz e al-Wazif, enquanto os detentores do título fazem juramentos comparáveis aos juramentos feudais de lealdade, esses juramentos são sempre feitos ao homem que atualmente é sultão ou califa, não à Coroa.

Quando um monarca morre, todas as lealdades são canceladas. Enquanto isso geralmente significa apenas que os funcionários do governo prontamente fazem um juramento de lealdade de rotina ao novo governante, alguns aproveitarão a oportunidade para se aposentar ou negociar por uma nova posição... e às vezes, as terras Muçulmanas passam por guerras de sucessão sangrentas.

O sistema em al-Wazif é um pouco mais feudal. A lealdade primária de muitas pessoas é a uma tribo ou clã, que pode estar geograficamente disperso, ao invés de uma propriedade territorial, mas também existem “amires com terras” que se parecem com cavaleiros Cristãos com propriedades que financiam seus deveres militares. No entanto, é improvável que a propriedade de um amir com terras seja herdada por seu filho; é uma concessão temporária do governo. Em al-Haz, a lealdade é dada principalmente aos atuais detentores de cargos, e o exército é sustentado inteiramente por impostos, e não por terras; o lugar é mais uma burocracia, embora os cargos administrativos mais altos tenham se tornado mais ou menos hereditários.

dem decidir ir embora, dizendo que a lealdade ao pai não implica lealdade ao irmão. Isso produz uma classe de filhos errantes da nobreza não muito diferente dos cavaleiros errantes das terras Cristãs.

TRIBALISMO

Algumas áreas dominadas por humanos em Yrth, especialmente os Territórios dos Nômades, nunca desenvolveram uma organização social acima do nível local. Nessas áreas, cada comunidade é liderada por um chefe (conhecido como jarl, chefe, xeique ou qualquer outro) cujo poder se estende até onde ele e seus aliados podem alcançar. Esta posição pode ser hereditária, atribuída por anciãos tribais ou líderes religiosos (possivelmente de um pequeno grupo, como as famílias mais poderosas), ou mesmo eleita (geralmente por uma democracia muito *particular*). Ocasionalmente, a posição é tomada pela força das armas, mas nesse caso, raramente é estável — o chefe corre muito perigo do próximo escalador social com uma espada.

Governos Não-Humanos

Alguns Yrthianos não-humanos adotaram sistemas de governo humanos, ou pelo menos pegaram emprestado títulos e ideias para tornar o relacionamento com os humanos mais conveniente. Porém, a maioria está ainda mais confortável com aqueles sistemas que usavam antes do Cataclismo.

Na verdade, a maioria das raças nunca teve muito mais do que um sistema “tribal” básico, com pequenos grupos liderados por algum chefe hereditário, ancião honrado ou guerreiro poderoso. Os elfos já viveram sob algo mais complexo, com realeza e um conselho governante, mas isso acabou há muito tempo. Os anões têm o que parece ser o sistema mais “monárquico”, mas as aparências costumam enganar; Zarak (pág. 157) é na verdade governado por *sete* “reis”, na verdade mais chefes de clã, e o “Grande Rei” é simplesmente um primeiro eleito entre iguais.

Talvez o sistema de liderança mais *interessante* seja encontrado entre os orcs, que seguirão um deles que demonstre grande “honra” — definida em grande parte em termos de poder destrutivo. Não é sofisticado e certamente não é estável; faz com que haja uma grande variação no tamanho do exército de ano para ano — e às vezes de um dia para o outro.

Nos países islâmicos, é comum um proprietário de terras doar suas propriedades aos filhos antes de sua morte. Quando o pai morre, o filho mais velho geralmente fica em uma posição privilegiada para se tornar o chefe da família, exigindo lealdade de seus irmãos. Isso pode levar à amargura e rivalidade e, às vezes, até à violência. Os irmãos mais novos po-

Embora os chefes tribais muitas vezes mereçam um respeito considerável, eles também enfrentam limitações consideráveis. Alguns são responsabilizados por tudo o que acontece à tribo, incluindo o clima. Em geral, espera-se que sejam muito generosos com os presentes, embora, nesse caso, também *recebam* muitos presentes. Isso pode deixá-los respon-

sáveis por administrar a economia da tribo, sugerindo presentes de uma pessoa e depois dando as mesmas coisas para outra pessoa com maior necessidade deles. A maioria também aceita muitos conselhos de anciãos e xamãs; quão bom esse conselho pode ser é outra questão.

SAHUD

Os habitantes do resto de Ytarria sabem que Sahud é confuso, em seu governo acima de tudo. Isso é verdade para os de fora, mas os próprios Sahunenses se saem bem. Seu governo é sutil e intrincado, cheio de segredos e tramas, e os próprios políticos Sahunenses agem com muito cuidado, mas na verdade não é incompreensível.

Os primeiros habitantes desta região vieram de várias nações diferentes, e as relações entre as primeiras comunidades eram muito difíceis, com sérios problemas de idiomas e costumes. Consequentemente, muitos protocolos complexos e arbitrários foram desenvolvidos para facilitar as relações. Essas pessoas trouxeram uma série de ideias sociais — principalmente do leste asiático — com eles, mas poucos líderes ou burocratas chegaram ou sobreviveram à confusão inicial, então os primeiros Sahunenses tiveram que forjar uma ideia de governo a partir de memórias distorcidas e compreensão parcial. Eles não chegaram a tentar de verdade por alguns anos, tendo outras coisas em suas mentes. Por fim, uma espécie de monarquia cativa se desenvolveu, mas suas origens peculiares significaram que ela rapidamente

evoluiu para algo um tanto estranho.

O governo Sahunense moderno pode ser polidamente descrito como uma oligarquia baseada em clãs, chefiada por uma monarquia “mascarada”. Menos educadamente, é uma bagunça construída com um excesso de rituais. Mas funciona; o respeito que o “Rei Celestial” comanda, como um elemento sagrado e estável entre todos os conflitos de clãs, permite que a corte exerça tanto controle estabilizador quanto a sociedade precisar. Tanto o palácio quanto alguns clãs mais fortes empregam sistemas quase confucianos de burocracia para administrar suas posses, com sucesso limitado; os ideais confucionistas básicos — governo um tanto meritocrático e respeito pela tradição — ajudam a moderar o caos intermitente.

2

CENTROS URBANOS

As vilas e cidades em Ytarria servem como centros de comércio e indústrias de artesanato. Na verdade, uma cidade é quase definida por seu mercado; se não conseguir clientes, a cidade entrará em colapso. A riqueza que flui por esses lugares os torna uma fonte de receita de impostos para nobres seniores. Embora as cidades feudais sejam menores e mais raras do que as da era industrial, elas evitam que a terra volte a cair na pobreza rural.

Consequentemente, reis e nobres incentivam as cidades a crescer em seu território e até mesmo tentam construí-las do zero. Isto é difícil; uma cidade precisa de comida e água confiáveis (são necessários vários camponeses para alimentar um homem), cidadãos leais, muros seguros e muito comércio transitório. Mas isto pode ser feito.

Os habitantes da cidade geralmente consideram o sistema feudal, com suas obsessões por terra e agricultura, com desdém. Para atenuar isso, os governantes concedem grandes liberdades às cidades. Estas são geralmente expressos em uma carta, que estabelece a localização da cidade, seus privilégios, seus impostos e como seu mercado deve ser administrado. Todos os cidadãos da cidade são homens livres sob o comando do senhor ou monarca, mas a maioria é leal à cidade em primeiro lugar. Por tradição, qualquer pessoa que more um ano e um dia em uma cidade torna-se um cidadão livre, e os habitantes da cidade defendem essa regra com veemência. Assim, muitos camponeses sonham em fugir e se tornarem cidadãos, apesar das multidões, das doenças e do desemprego.

Um cidadão é livre para se deslocar, mudar de emprego e até mesmo abrir um negócio (sujeito às regras da guilda; veja pág. 50). No entanto, ele ainda é considerado inferior por qualquer nobre, e muitos homens livres aprende-

ram uma lição dolorosa por não prestar o devido respeito a um nobre na rua. Ainda assim, qualquer nobre que obtém uma má reputação na cidade pode descobrir que sua renda cai misteriosamente e suas despesas aumentam.

Guardas da Cidade

Em qualquer vila ou cidade importante, é provável que haja duas ou mais forças armadas. Nobres e monarcas — especialmente aqueles que reivindicam autoridade sobre o local — mantêm pelo menos uma pequena guarda pessoal, que podem usar para fazer cumprir a lei (provavelmente de forma seletiva). Menos glamorosos são os “guardas da cidade” e a “vigias da vila”.

Em vilas pequenas, eles podem trabalhar em tempo parcial, trabalhando em vez de pagar impostos, com um ou dois sargentos mercenários para fornecer treinamento básico e cuidar da casa da guarda. Em outros casos, são corpos permanentes de mercenários, empregados pelo conselho municipal, governador; juiz nomeado pela coroa ou cádi Muçulmano. Eles têm um dever dividido: *guardar* os muros e portões e providenciar a aplicação da lei como *patrulha da cidade*.

Essas são as pessoas que interrompem brigas de taverna, perseguem ladrões, investigam assassinatos (o melhor que podem), jogam bêbados na lagoa para ficarem sóbrios e fornecem a pouca ordem que uma vila de estilo medieval espera. Eles também podem lidar com alguns combates a incêndios. Sua lealdade e eficiência dependem de quão bem são pagos, dos riscos do trabalho e de como foram escolhidos. Poucos são altamente competentes (aqueles que o são conseguem empregos melhores), e seu equipamento tende a ser leve: armadura de cota de malha na melhor das hipóteses e, mais provavelmente, couro, apenas com armas leves de mão. (Eles têm que andar por aí com seus equipamentos por horas a fio, e a cidade geralmente tem que pagar por isso.) Magos têm coisas melhores para fazer com suas habilidades, mas algumas cidades têm um mago aprendiz trabalhando meio período no turno, ou pagará um profissional com magias de informação para ajudar em crimes difíceis.

Embora criminosos espertos possam escapar da guarda por anos, os PdJs desonestos não deveriam abusar da sorte. Em particular, matar um vigia pode deixar seus irmãos de armas perigosamente irritados.

GOVERNO DA CIDADE

As cidades têm várias formas de administração, mas a maioria é essencialmente administrada por conselhos de cidadãos ricos. Eles podem até ser eleitos, caso em que os eleitores provavelmente ficarão limitados a ricos proprietários e chefes de guildas. A votação geralmente é determinada, mas pode dar *alguma* voz às pessoas. Os *prefeitos* são selecionados pelo conselho e devem mantê-lo satisfeito, ao contrário dos *governadores*, que são nomeados pelo lorde. Alguns conselhos são simplesmente consultores, nomeados por um governador.

GUILDAS

Uma guilda é uma sociedade de pessoas no mesmo ofício ou ramo comercial, normalmente baseada em uma cidade específica. Geralmente garante um monopólio e limita o ofício ou o comércio aos membros. A guilda também protege segredos comerciais e patrocina o desenvolvimento de novos conhecimentos. A formação de guildas geralmente é regida pelas leis da cidade. Guildas do mesmo ramo comercial em cidades vizinhas podem reconhecer as regras e qualificações umas das outras, embora às vezes haja rivalidade agressiva. As guildas são financiadas por mensalidades, uma pequena fração da renda dos membros. Uma guilda rica tem uma sede onde os mestres mantêm registros e desfrutam de grandes jantares; guildas menores se reúnem em estalagens ou tavernas, ou mesmo na casa do mestre da guilda.

Uma guilda desempenha várias funções. Regula o preço e a qualidade dos bens ou serviços, para garantir que o seu monopólio não seja abusivo a ponto de a cidade exigir a sua revogação. Uma “marca registrada” da guilda em um produto garante que ele atende aos padrões. A guilda desencoraja seus membros de competir por meio de descontos em massa ou redução de preços, mas os encoraja a se superar em qualidade. Os produtos dos mestres artesãos de uma guilda são confiáveis, mas geralmente caros.

Uma guilda também garante o bem-estar de seus membros. As guildas regulam as vagas de aprendizes (a maioria vai para os filhos dos membros) e garantem que o ofício seja ensinado de maneira adequada. Os membros da guilda também recebem seguro; quando morrem, a guilda cuida de suas famílias. Quando lojas ou casas pegam fogo, a guilda paga pela reconstrução. Quando os membros da guilda ficam feridos ou

doentes, a guilda contrata curandeiros. Algumas guildas ricas até constroem hospitais, igrejas e escolas, ou fornecem dotes para as filhas de membros pobres.

Finalmente, uma guilda representa seus membros perante o governo. Ela busca isenção de pedágios e tarifas, proteção ao longo de rotas comerciais perigosas e redução de impostos. Para alavancar, ela depende de seu monopólio. Um barão tentando lutar uma guerra sem armeiros logo percebe a sabedoria em atender às demandas da guilda!

Uma guilda só pode existir quando tem pelo menos meia dúzia de membros e não será poderosa a menos que tenha dezenas. Assim, as pequenas cidades têm poucas guildas, enquanto as grandes cidades de Mégalos têm dezenas. Isso não significa que os artesãos em cidades pequenas estão sempre sem guilda, mas onde uma cidade pode ter uma única Guilda dos Trabalhadores Têxteis, uma metrópole tem guildas separadas para Fiandeiros, Tecelões, Alfaiates, Tintureiros e

Organização da Guilda

A hierarquia das guildas tem três níveis; aprendiz, artesão e mestre. Na parte inferior estão os aprendizes, que cozinham, varrem e fazem tarefas, enquanto aprendem seu ofício com um mestre. Mas eles estão lá para aprender; e as guildas punem os mestres que usam seus aprendizes como mero trabalho escravo. Os aprendizes recebem alojamento, alimentação e uma pequena remuneração. Quando concluem os estudos e demonstram habilidade adequada, tornam-se artesãos.

Os artesãos são artífices competentes que podem trabalhar para qualquer mestre que esteja disposto, muitas vezes viajando de cidade em cidade em busca de emprego. Muitos passam a vida inteira nesse nível, ganhando um sustento adequado. No entanto, um artesão que se sente pronto e, mais significativamente, que pode pagar por sua própria loja, pode candidatar-se para se tornar um mestre.

Mestres são comerciantes livres; eles devem demonstrar habilidade significativa, talvez criando uma “obra-prima”, embora os padrões variem. Os mestres comandam a guilda, geralmente apontando um conselho para lidar com os detalhes rotineiros. O chefe do conselho (que muitas vezes tem habilidade tanto na sua arte quanto na Diplomacia, na Lábria e na Política) é uma figura importante na cidade e, muitas vezes, é automaticamente nomeado para o conselho. As guildas são, portanto, um caminho para a política.

Algumas guildas são mais do que apenas organizações econômicas; são ordens fraternas com ritos de iniciação, doutrinas religiosas e agendas secretas. Muitas têm um santo padroeiro (pág. 60), em cuja homenagem realizam cerimônias privadas. Alguns adoram deuses pagãos em segredo. Ritos solenes e juramentos assustadores acompanham eventos como o ingresso na guilda, a promoção a artesão ou mestre, e a punição aos membros errantes, demonstrando a necessidade de sigilo. Alguns desses rituais são, na verdade, mágicas, que os membros aprendem à medida que avançam.

Tipos de Guildas

Os dois principais tipos de guildas são as dos mercadores e a dos artesãos. As guildas de mercadores (que são mais comuns em Ytarria do que na Idade Média Europeia) são para aqueles que compram e vendem para viver e podem controlar o comércio em grandes cidades, regiões ou mesmo países. Os membros de guildas dos artesãos fabricam bens ou prestam serviços específicos; geralmente se limitam a cidades ou bairros isolados. Os dois tipos de guilda geralmente não se dão bem; os comerciantes preferem comprar na baixa, os artesãos querem vender na alta.

Bordadores. As guildas são mais poderosas nas cidades livres de Mégalos e Cardiel, e mais fracas em al-Haz e Caithness.

Embora as guildas sejam principalmente um elemento coadjuvante para as aventuras urbanas, elas podem ser centrais para os enredos. As guildas podem contratar PdJs para proteger os membros de ataques de concorrentes (na forma de assaltos diretos ou incêndios criminosos contra lojas) ou para impor um monopólio, enquanto as guildas com um conhecimento secreto podem precisar protegê-lo ou adquirir mais.

GUILDAS PRÓPRIAS DE YRTH

Guilda dos Combatentes

No caos dos primeiros séculos da humanidade em Yrth, a profissão das armas tornou-se importante para além dos ideais do feudalismo. Diante de vizinhos desconhecidos, monstros sobrenaturais e organizações políticas instáveis, a sociedade humana precisava de guerreiros profissionais que estivessem dispostos a trabalhar por moedas e não estivessem presos à terra como cavaleiros.

Assim, os mercenários se tornaram comuns e respeitáveis. Na Terra, essas pessoas costumavam ser uma ameaça, envolvendo-se em extorsão e banditismo quando estavam desempregadas. Sem lugar em um sistema feudal, eles facilmente se transformaram em bandidos. A humanidade Ytarriana guardava um papel melhor para eles e, como esses guerreiros forneciam serviços de aluguel e muitas vezes estavam baseados em cidades, era natural para eles formarem guildas. Como os “combatentes” são necessariamente andarilhos, a Guilda dos Combatentes armados é vista como um único corpo cobrindo uma área muito ampla, embora vagamente organizada. A maioria dos membros são considerados artesãos — da arte do combate; os aprendizes são recrutas inexperientes em grandes companhias, enquanto os poucos mestres são respeitados soldados grisalhos, eleitos pelos outros.

Esta guilda aceita a maioria daqueles que lutam para viver; guardas, mercenários, seguranças de taverna, caçadores de recompensas e magos de combate. Via de regra, os soldados a serviço de um monarca ou senhor *não* se juntam, e apenas o cavaleiro mais pobre precisaria fazê-lo. Cidades grandes o suficiente para viabilizar uma sede, geralmente pagam a ela uma comissão para o fornecimento de uma brigada de incêndio, composta de combatentes subempregados que precisam de dinheiro extra para a cerveja. Seus integrantes podem receber “bônus” de cidadãos que desejam que suas ruas sejam vigiadas com mais atenção.

A Guilda dos Combatentes é aonde você vai quando precisa de um guerreiro — ou se você é um guerreiro em busca de trabalho. Também é um bom lugar para encontrar um professor de habilidades de combate. Mercenários que não ingressam devem ter cuidado em becos escuros, embora seu principal problema seja que muitos empregadores não aceitam não-membros da guilda.

Guildas de Magos

Como mercenários e criminosos, os magos costumam oferecer seus serviços por dinheiro e podem precisar de uma estrutura organizacional. Consequentemente, algumas cidades e vilas têm “Guildas de Magos” ao lado de todas as outras. Este é um termo genérico para uma ampla variedade de organizações. Magos tendem a ser problemáticos; em qualquer cidade, exceto a menor, se alguém disser “Guilda dos Magos”, pergunte “Qual?” Em muitas áreas, há rivalidades muito antigas e, às vezes, batalhas abertas. No entanto, a cooperação entre as guildas acontece. Pode ser necessário para encantar grandes itens mágicos, embora itens que requerem as habilidades de várias guildas sejam extremamente raros e tenham um custo elevado. As Guildas de Magos são extremamente cuidadosos com seus segredos.

Outros magos formam escolas, cultos, sociedades secretas (pág. 52) ou clubes privados, qualquer um dos quais pode desempenhar as funções de uma guilda, e os magos podem ser membros de vários desses grupos. Muitas cidades têm dois ou mais grupos definindo taxas para a operação de mágicas comerciais e, neste caso, o livre mercado é quem manda — e o comprador deve ficar atento.

Guildas de Alquimistas

As guildas de alquimistas cumprem todas as funções de guildas típicas, mas neste caso também existem para proteger os compradores... e a vizinhança. Alquimistas não qualificados ou desleixados podem facilmente envenenar seus clientes. Os experimentais ou insanos causam explosões. Esses incidentes trazem uma má reputação à profissão, para dizer o mínimo. Assim, as guildas de alquimistas reprimem muito fortemente qualquer pessoa que pratique sua arte sem permissão. Apenas os alquimistas ermitões mais isolados estão livres da mão firme de uma guilda.

“Guildas” Criminosas

O sistema de guildas é a base da sociedade Ytarriana, fornecendo regras básicas para o comércio e dando aos habitantes da cidade uma noção de onde estão. Consequentemente, a maioria dos humanos o vê como a maneira natural de fazer as coisas funcionarem. Essa suposição já foi aplicada ao crime.

Todo mundo já ouviu falar sobre as Guildas dos Ladrões, embora muitos duvidem de sua existência. Sim, embora muitas vezes sejam simplesmente gangues com pretensões. Em algumas cidades, os ladrões são tão or-

ganizados quanto qualquer outra profissão, como acontece com os Irmãos de Mercúrio (pág. 102) em Yibyorak. Eles geralmente não se preocupam com aprendizagens formais e obras-primas, mas protegem seu monopólio tão cuidadosamente quanto, e mais violentamente do que qualquer guilda legal. Esse monopólio pode ser limitado ao roubo direto ou pode abranger jogos de azar ilegais, escravidão, contrabando, chantagem, prostituição e esquemas de proteção.

A guilda *pode* ajudar seus membros, protegendo-os das autoridades e subornando guardas corruptos. Pode ser administrada por uma família criminosa, um bandido especialmente durão ou um chefe ambicioso. Os visitantes autônomos andam com cuidado no território da guilda, embora muitas guildas “licenciem” trabalhos independentes e até forneçam conselhos e suporte — por uma taxa, obviamente. A guilda mais formal fica em Tredroy, onde há aprendizes, artesãos e mestres ladrões, e a guilda promove uma imagem romântica baseada em suas atividades durante as Cruzadas, 500 anos atrás. Os jogadores que estão pensando em jogar como ladrões, afiliados ou não, podem consultar o modelo *Ladino Urbano* (pág. 210).

Em outras cidades, alguém com fama de ser “o mestre da guilda” ou “xeique dos ladrões” geralmente não é o criminoso mais habilidoso, mas pode ser o mais bem relacionado, recebendo respeito e exercendo influência. Alguém que teve um item valioso ou importante roubado e pode encontrar este mestre, tem uma chance de recuperá-lo, em troca de um favor ou “recompensa”. É necessário ter a perícia Manha para localizar tal figura, se ele (ou ela — as mulheres estão em número surpreendente) existe. Uma falha no teste pode significar problemas sérios.

Ainda mais sombrios são os rumores da Guilda dos Assassinos (não deve ser confundido com o Hashishin, pág. 72). A existência de uma em Tredroy é bastante comprovada; aquela cidade velha, decadente e dividida abriga tais males. Diz-se que seus membros também se envolvem em extorsão, chantagem e espionagem, e são liderados pelo lendário “Mestre do Silêncio”. A nobreza de Mégalos certamente encomenda assassinatos o suficiente para manter uma guilda como essa ocupada, mas a maioria diz que a existência de uma Guilda dos Assassinos Megalanos é apenas um boato. Outros dizem que suas vítimas é quem podem dizer. Para saber mais sobre personagens assassinos, veja pág. 204.

SOCIEDADES SECRETAS E CONSPIRAÇÕES

Cada sociedade humana tem algumas sociedades secretas, conspirações ilícitas, revolucionários e clubes privados. Yrth tem mais do que deveria.

Quando milhares de humanos e não-humanos foram lançados em uma situação nova e incompreensível, confrontados com poderes mágicos e, em seguida, unidos sob uma série de conquistadores megalomaníacos e idealistas ferozes, era inevitável que alguns grupos se rebelassem contra o novo jeito de ser e partissem para a clandestinidade. Alguns desses grupos secretos sobreviveram desde os primeiros dias do Cataclismo, enquanto outros caíram ou aumentaram com o tempo. Enquanto isso, novas influências e ideias fluíram através do Cataclismo, para confrontar os grupinhos mais antigos e interesses arraigados — e no fundo, a conspiração paranoica não-humana que *criou* o Cataclismo ainda existe.

CONSPIRAÇÕES MÁGICAS

Os magos às vezes parecem conspiradores naturais. Marcados por estudos e interesses exóticos, convencidos de sua própria superioridade graças aos seus poderes paranormais, e muitas vezes abençoados com a habilidade de se comunicarem secretamente por magia, eles formam sociedades secretas quase por reflexo. Então, quando eles ganham o poder, eles inevitavelmente brigam, desintegrando-se em facções que se aliam a grupos mais mundanos enquanto lutam pelo domínio.

Na verdade, muitos magos — talvez a maioria — ficam felizes em sentar-se quietos em seus laboratórios e torres perseguindo interesses abstratos, ou são pessoas morais e razoáveis que não acreditam que ser capaz de lançar bolas de fogo lhes dá o direito de comandar o resto do mundo por aí. No entanto, os golpistas e conspiradores tendem a ser percebidos.

A principal razão pela qual as conspirações mágicas são raras é que a maioria das nações de Yrth inclui os magos em suas estruturas de poder. Algumas regiões recrutam-nos para o serviço governamental ou oferecem-lhes recompensas e prestígio por servirem à Coroa ou à nobreza; outras, menos formalmente, cobram menores impostos

e concedem-lhes respeito em troca de comportamento razoável e assistência ocasional. Embora isso não seja suficiente para alguns megalomaníacos, a maioria dos magos percebe, mais cedo ou mais tarde, que eles nem mesmo *querem* governar o mundo tanto assim. O poder mágico é mais satisfatório intelectualmente. No entanto, essa sabedoria pode vir mais tarde, em vez de mais cedo. Alguns magos intrometidos se autodenominam protetores do ofício, argumentando que estão sacrificando suas próprias atividades acadêmicas para que outros possam continuar a perseguir as suas.

possam ser seriamente ameaçadas por “super-armas”, os magos parecem considerar a própria ideia de camponeses capazes de lançar destruição ardente como um insulto pessoal.

Essa política *de fato* se desenvolveu no século 15, quando governantes e magos com acesso a relatórios de vítimas do Cataclismo souberam dos acontecimentos na Terra. Os magos geralmente lideravam o caminho, com vários casos de ataques não oficiais e ilegais a fabricantes de armas experimentais. A política tornou-se oficial, pelo menos em Mégalos, um século depois, após as chegadas em massa em Araterre, quan-

Bolas de Fogo vs. Pólvora

Uma coisa que permite aos magos suprimir a pólvora com tanta eficácia é que a magia pode ser muito eficaz contra ela. Reconhecidamente, uma força bem-organizada com armas de fogo do século 20, que entendia um pouco sobre magia, provavelmente poderia massacrar magos e espadachins adversários de forma bastante brutal — mas isso não chega perto do que os experimentadores em Yrth podem entregar. Enquanto isso, alguns magos desenvolveram táticas mágicas anti-armas de fogo básicas e estabeleceram uma política de circular amplamente as informações nos círculos magos. Ironicamente, isso significa que os magos tendem a saber mais sobre pólvora do que a maioria das pessoas em Yrth. Enquanto rumores circulam entre as massas, os poderosos preferem manter até mesmo sua existência o mais secreta possível.

Resumindo, os magos têm alguma ideia de como identificar a pólvora e sabem muito sobre suas características — especialmente que ela funciona muito mal quando úmida, explode de forma satisfatória quando incendiada e requer alguma habilidade e cuidado para ser usada com segurança. Consequentemente, os magos que aplicam a proibição podem usar magias de água, fogo ou confusão mental em uma área ampla. Eles também sabem que a mágica Reverter Projéteis é *muito* eficaz contra armas de fogo. Embora essas táticas às vezes sejam usadas com mais entusiasmo do que juízo, e mais de um mago amante da bola de fogo tenha sido explodido junto com seu alvo, elas geralmente funcionam bem. Como resultado, os tecnólogos clandestinos tendem a ser *muito* cautelosos ao usar armas de fogo abertamente; elas são mais propensas a serem usadas para sabotagem ou em armadilhas.

A Proibição da Tecnologia

Um lugar onde conspirações mágicas se alinham com as silenciosas operações de bastidores do poder secular é o acordo internacional informal para proibir a pólvora (veja pág. 30). Embora os nobres suspeitem que suas posições relativamente estáveis no topo da pilha

dos magos de combate astutos apontaram que a tecnologia superior que essas pessoas supostamente empunhavam poderia ser uma ameaça ao Império.

A fiscalização é feita por alianças de servidores e magos do governo, em proporções que variam de país para país. Em Mégalos e al-Haz, por exemplo, o estado lida principalmente com essas coisas, suprimindo “rebeldes”

com entusiasmo e procurando, interrogando e manipulando magicamente as vítimas do Cataclismo com uma eficiência que preocupa os magos autônomos mais sábios (que acham que a informação está sendo controlada, mas *não* destruída). Em Caithness, por outro lado, as classes dominantes têm uma abordagem mais casual e outras coisas em suas mentes, e a fiscalização é largamente deixada para os magos locais, que podem fazer qualquer coisa, desde atacar “tecnólogos” com bola de fogo e relâmpago, até convidá-los para suas torres para o almoço, um bate-papo filosófico e uma oferta de emprego, enquanto educadamente insinua os perigos da recusa. Muitos magos de Caithness empregam agentes para ficar de olho nos tecnólogos clandestinos.

CULTOS PAGÃOS

O paganismo (veja pág. 76) sobrevive em Yrth como uma fé minoritária. É a religião dominante nos Territórios dos Nômades, mas está sujeita a perseguição na maioria das nações. Em algumas regiões, vilarejos inteiros são abertamente pagãos, mas isso é perigoso; eles podem facilmente se tornar os alvos de uma cruzada regional. Se forem convertidos pela ponta da espada, podem pelo menos preservar sua velha fé em segredo; muitas vezes, porém, eles não têm a opção. Consequentemente, em grande parte de Yrth, o paganismo de um tipo ou de outro é assunto de sociedades secretas.

Estes variam de pequenos grupos de camponeses rudes e secretamente rebeldes conduzindo cerimônias pouco ortodoxas em distritos rurais, a excêntricos intelectuais em universidades urbanas. Apesar da propaganda que fazem contra eles, muito poucos realizam sacrifícios humanos ou outros ritos sombrios; mesmo que suas crenças encorajem essas coisas, os riscos seriam simplesmente grandes demais... na maioria das vezes.

CULTOS DE MISTÉRIO

Relacionados ao paganismo, e frequentemente mais ou menos pagãos, os cultos de mistério de Yrth são distinguidos por objetivos mais específicos e filosofias muito mais obscuras *deliberadamente*. Enquanto a maioria dos simples pagãos são secretos por necessidade, esses cultos são secretos

Cultos Diabólicos

A maioria dos humanos em Yrth acredita na existência de demônios e diabos físicos muito literais; alguns, especialmente magos, viram evidências concretas e sobreviveram. Na maioria das vezes, as pessoas decidem racionalmente que querem o mínimo contato possível com essas coisas; a ameaça da condenação eterna pode não manter a todos no caminho certo e estreito, mas o equilíbrio dos riscos parece tal que a maioria das pessoas não se comprometerá, de boa vontade, com o Mal com “M” maiúsculo.

Mas sempre há exceções. Algumas pessoas são rebeldes naturais, levadas a excessos por sua própria perversidade, enquanto outras pensam que não têm *nada* a perder. As tentativas dos sacerdotes de alertar sobre os perigos do mal podem ter o efeito inverso do pretendido, fazendo com que alguns ouvintes se interessem pelos dons diabólicos que os pregadores dizem ser tão tentadores. E, claro, algumas pessoas têm rancor contra a igreja, ou contra a religião em geral, e acham que “o inimigo do meu inimigo é meu amigo”. Um culto de mistério perseguido pode ir do paganismo inocente ao demonismo genuíno simplesmente em autodefesa.

Consequentemente, Yrth tem um punhado de adoradores de demônios e outros grupos que se dedicam ao mal sobrenatural. Alguns são um tanto ridículos (embora perigosos) meio amadores, sem nenhum contato real com seres sobrenaturais genuínos. Alguns, infelizmente, fazem contato ou são liderados por seres sobrenaturais de poder e malevolência reais. Um ou dois estão em contato com *coisas* que parecem assustar até os demônios.

por escolha, com crenças que só são reveladas em detalhes aos novos membros após iniciações complexas. Isso geralmente inclui votos aterrorizantes, condicionamento psicológico sutil ou procedimentos mágicos para reforçar a lealdade. É preciso muita coragem e obstinação a um deserto que decide contar o que sabe.

Os cultos de mistério têm uma ampla gama de motivações. Alguns são religiosos acima de tudo, preservando ideias pagãs ou heresias radicais; alguns são revolucionários políticos, usando imagens e técnicas místicas para preservar o sigilo. Alguns existem para preservar técnicas mágicas seculares, como mágicas pouco conhecidas, que *podem* realmente dar a seus membros uma vantagem econômica, social ou de combate. Alguns são, na verdade, clubes sociais inofensivos com uma predileção infantil pela estranheza (o que pode colocá-los em sérios problemas com terceiros desconfiados). E muito poucos são locais para hobbies ilegais ou atividades sexuais peculiares, sejam inofensivas ou perversamente depravadas.

A maioria dos cultos de mistério são pequenos e baseados em um único local, ou um ofício ou profissão específica em uma área específica. Preservar o sigilo é difícil de outra forma. No entanto, alguns criaram redes em áreas maiores, com sinais e senhas secretas que permitem aos membros encontrar

amigos quando viajam. Um membro de um desses grupos teria um Segredo perigoso e talvez Inimigos na igreja ou em cultos rivais, mas também a vantagem Reivindicar Hospitalidade de outros membros.

Às vezes, é possível que os inimigos se infiltrem nesses grupos aprendendo esses segredos, mas isso pode ser um projeto perigoso.

ESCOLAS BÁRDICAS

Uma combinação de antigas tradições religiosas Celtas, respeito medieval pelos menestréis, ideias do Sufismo Islâmico (pág. 70) e um estilo de magia baseado na música e no canto produziu a “Escolas de Bardos” de Yrth.

Esta é uma rede muito ampla de grupos que defendem o misticismo e a magia baseados na música. A maioria funciona como escolas e clubes sociais, reunindo membros e alunos para trocar ideias e socializar. Bardos tendem a ser mutuamente leais e muito protetores de seus “direitos e privilégios”, então as Escolas são, até certo ponto, uma guilda comercial e uma sociedade de proteção mútua. No entanto, seus relacionamentos com guildas mais mundanas de menestréis ou artistas variam amplamente.

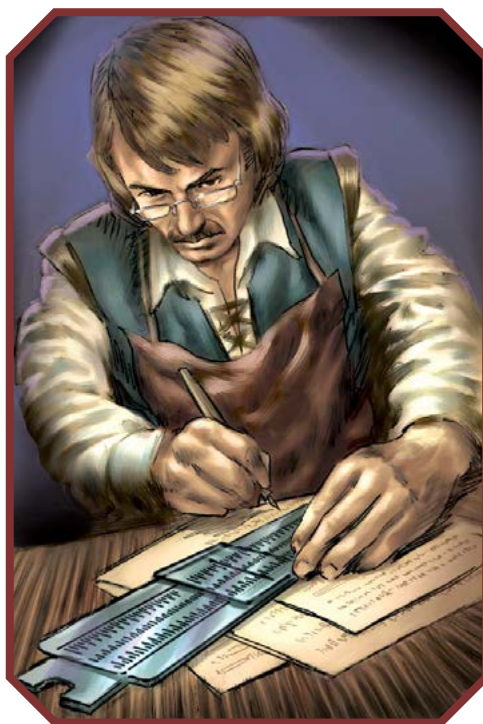
As escolas variam em tamanho e formalidade, desde uma escola permanentemente estabelecida na extremidade norte da Grande Floresta em Caithness, passando por sociedades secretas em Mégalos, até círculos de um mestre e dois ou três alunos nas cidades de Cardiel e Araterre. Os bardos veem os escaldos (pág. 171) dos Territórios dos Nômades como colegas, enquanto os escaldos veem os bardos como quase dignos de respeito, para um sulista, apesar de seus modos petulantes e uso de magia. Os bardos são em grande parte desconhecidos e às vezes vistos com desconfiança em terras Muçulmanas, embora as escolas tenham alguns amigos entre as escolas Sufistas.

Muitas das escolas ensinam qualquer pessoa que as procure com um desejo sincero de aprender, mas favorecem os alunos com Aptidão Mágica com alguma *limitação* (geralmente “Musical” ou “Canção”, às vezes “Dança”), e são muito hábeis em localizar e recrutar tais alunos. Muitas também têm outras vantagens mágicas. Primeiramente, no entanto, as Escolas são as principais professoras de habilidades de Encantamento e Influência Musical de Yrth, que são sua marca registrada e talvez seu monopólio (apenas porque qualquer um que as use pode ser considerado um bardo).

As escolas também fornecem Patronos ou Contatos, e a maioria dos bardos tem um Senso do Dever para com toda a cadeia (ou pelo menos sua própria escola). Muitos têm desvantagens como Boemia Compulsiva, Doutrinas Religiosas (Misticismo), Fobia (Claustrofobia ou Demofobia) ou Votos como “Nunca dormir no mesmo lugar por mais de uma semana”, mas nenhum desses é obrigatório, exceto em algumas escolas. Peculiaridades como “se considera um cidadão do mundo” são comuns.

Os bardos não estão, de fato, unidos pela religião, embora alguns deles tenham uma função sacerdotal em comunidades pagãs. Eles são cantores-místicos com um grande interesse pelo mundo natural e uma crença de que muitos bens pessoais, ou mesmo permanecer por muito tempo em um lugar, “prendem a alma”, impedindo o desenvolvimento místico adequado. Na verdade, eles incluem membros de quase todas as religiões de Yrth, apesar de sua atitude panteísta e gosto pela filosofia mística, embora alguns líderes religiosos os condenem.

Pessoalmente, os bardos tendem a ser extravagantes e imprevisíveis. Eles podem parecer amorais, autoindulgentes ou superficiais, mas os mais sérios entre eles estão empenhados em sua busca pela verdade mística. Na pior das hipóteses, eles se veem acima das “preocupações mundanas”, enquanto exigem respeito. Na melhor das hipóteses, eles são artistas soberbos com magia única e um profundo amor pela liberdade.



Bardos não se qualificam para Imunidade Legal (Imunidade Bárdica), exceto nos domínios dos barões Caithnessenses descontroladamente românticos; muitos bardos convencidos foram expulsos de uma grande casa — ou pior — por ofender o senhor. Alguns outros bardos ajudarão na busca de vingança por tais desprezos; a maioria vai considerar a vítima um tolo. No entanto, existem alguns românticos em Caithness, então uma versão limitada de 5 pontos dessa vantagem pode estar disponível para bardos em campanhas baseadas lá. Um bardo visitando os Territórios dos Nômades não adquire automaticamente Imunidade Escáldica (pág. 171), embora alguém que exiba habilidade suficiente, de acordo com os estilos poéticos locais, possa ser capaz de reivindicá-la, ou pelo menos uma Reputação positiva como “quase um escaldo” (comprado com pontos de experiência). Veja seu modelo Bardo (pág. 204) para mais informações.

Os ENGENHEIROS CLANDESTINOS

Nem todo novo imigrante em Yrth é pego pelas autoridades, e alguns sobrevivem o suficiente para perceber o perigo que correm e adquirir as habilidades necessárias para disfarçar suas origens. A maioria dos que conseguem isso leva uma vida entediante de baixa tecnologia, mas alguns decidem tentar mudar as coisas. Alguns deles têm habilidades para fazer isso, que ensinam secretamente aos habitantes locais. Mesmo com magia, a hierarquia da igreja e os principais governos trabalhando contra eles, algumas ideias sobrevivem.

Enquanto isso, a supressão geral, não apenas da pólvora, mas da tecnologia avançada em geral, inevitavelmente produziu uma reação. Em alguns lugares, ela foi imposta com tanta força que artesãos comuns com talento para engenhocas inteligentes, mas simples, se sentem atormentados e oprimidos. Existem também alguns locais brilhantes que ouviram vagos rumores sobre as maravilhas da Terra; muitos desses indivíduos — engenheiros, artesãos, soldados, médicos, senhores menores — ouviram o suficiente sobre segredos trancados em grandes palácios e guildas de magos para ficarem zangados por estarem sendo privados de tantas coisas que poderiam tornar suas vidas mais fáceis ou mais interessantes.

Assim, Yrth tem um “submundo tecnológico” — uma irmandade secreta de estudantes de ideias avançadas que, ao longo dos séculos e apesar dos riscos consideráveis, se tornou uma conspiração internacional. No entanto, não é de forma alguma centralizada ou hierárquica — o que é uma das coisas que o torna tão difícil de destruir. Alguns poucos membros têm apoiadores nas guildas de artesãos (embora essas tendam a ser fortemente conservadoras) e até mesmo se comunicam através dos canais da guilda. Em muitas áreas, o movimento é principalmente uma biblioteca circulante de textos proibidos; em outros, é uma irmandade revolucionária um tanto desfocada. Veja o quadro na pág. 30 para uma discussão sobre as capacidades típicas de engenharia clandestina.

Enquanto a maioria dos engenheiros clandestinos se concentra obsessivamente na tecnologia e, em menor grau, na ciência, alguns se envolvem com outros assuntos. Encontrando-se em oposição às autoridades, eles naturalmente sentem simpatia por outros grupos anti-establishment, e alguns estão enredados na política revolucionária (embora muitos, sendo bastante idealistas, achem a violência e o compromisso que tais alianças acarretam profundamente desagradáveis). Outros, ainda, cientes de que as religiões estabelecidas estão envolvidas na supressão da tecnologia, consideram-se hereges e livres-pensadores. Alguns, estudando textos ilegais que chegaram da Terra, estão cientes de que algumas idéias *teológicas* radicais também estão sendo suprimidas e suspeitam que há uma ligação direta entre inovações na ciência, filosofia e teologia, levando-os ao envolvimento em movimentos como o Protestantismo (veja o quadro ao lado). Assim, a nobreza reacionária de Ytarria afirma que os engenheiros clandestinos são aliados de perigosos radicais políticos que pregam a democracia ou o comunismo, e às vezes isso é verdade.

Para o modelo de personagem deste grupo, veja o modelo *Engenheiro Clandestino* na pág. 209. Separadamente dos engenheiros humanos, alguns anões também estão interessados em tecnologia (esses operam mais no “subterrâneo” ainda). Veja *Tecnologia em Zarak*, na pág. 161.

CÍRCULOS DE ESPIONAGEM

A espionagem é uma ferramenta popular entre os conflitos e rivalidades nacionais de Yrth. Alguns espões são dedicados a uma nação ou religião; outros são “freelancers”, vendendo suas habilidades a quem pagar mais. Os últimos têm organizações semiformais próprias, algumas das quais são antigas e grandes o suficiente para ter tradições e hierarquias.

Dito isso, um típico grupo de espões Yrthiano é um grupo pequeno e paranoico dedicado a um objetivo específico de curto prazo e que certamente se separará mais cedo ou mais tarde. Os círculos que se mantêm juntos por mais tempo precisam de alguma combinação de forte motivação (muitas vezes servindo, não apenas a uma nação, mas a uma fé ou ideologia associada), liderança habilidosa e carismática,

profissionalismo excepcional e pura sorte. Um pouco de magia sutil também pode ajudar.

Embora a espionagem Yrthiana permaneça menos sofisticada do que a observada nos conflitos de alta tecnologia da Terra, a observação competente das atividades militares dos oponentes pode muitas vezes ser crucial na guerra. Na ausência de

comunicações de massa de alta tecnologia, muitos agentes úteis nunca procuram segredos reais; eles simplesmente mantêm seus olhos e ouvidos abertos, coletam informações publicamente disponíveis e as relatam a espões mestres com talento para organizar emaranhados de fatos desorganizados

Protestantismo

A maior parte de vítimas do Cataclismo chegou a Yrth muito antes da Reforma Protestante na Terra. Quando um número significativo de Protestantes *apareceu* em Araterre e Cardiel no século 16, a igreja e os poderes seculares suprimiram essa “ameaça” implacavelmente assim que souberam de sua difusão. No entanto, sua vitória nunca foi absoluta. Cardiel, uma terra que foi forçada pelas circunstâncias a aprender a tolerância, recusou-se a reprimir essa seita entre muitos, enquanto em outros lugares os crentes devotos sobreviveram escondidos ou mantiveram sua fé em segredo. Além disso, mais alguns chegam pelo Cataclismo a cada década.

Consequentemente, o Protestantismo sobrevive hoje como um importante sistema de crenças clandestinas, e até opera publicamente em muito poucas áreas. A maior tradição é a dos Huguenotes, um grupo Francês que chegou por Araterre, fazendo com que os termos “Protestante” e “Huguenote” fossem indistinguíveis para a maioria das pessoas.

O Protestantismo em Yrth é devoto e descomplicado, sendo difícil manter uma fé casual ou um sistema complexo de organização em andamento em face da repressão esporádica, mas brutal. Crenças de que, na Terra, seriam consideradas Luterana, Metodista, Batista ou Quaker, todas se misturam livremente, e poucos Protestantes discutem sobre teologia entre si. Embora haja também uma vertente “Episcopal”, não existe uma hierarquia geralmente reconhecida de bispos Protestantes; na verdade, a maioria dos sacerdotes Protestantes em Yrth seriam considerados pregadores leigos na Terra, e muitas congregações Protestantes não têm nenhum sacerdote, por uma questão de doutrina e também por necessidade. Os cargos de liderança são eleitos e não remunerados. As construções das igrejas são muito austeros, muitas vezes pouco mais do que casas de reunião.

O Protestantismo ainda sobrevive em Cardiel, embora os personagens Protestantes possam assumir o Estigma Social (Cidadão de Segunda Classe). Em Tredroy, cujos cidadãos parecem ter prazer em afrontar o resto de Yrth, o Protestantismo tem um líder administrativo (o Secretário da Congregação Protestante) e algumas escolas excelentes. Estas últimas têm uma reputação tão elevada que atraem alguns alunos não-Protestantes.

Ironicamente, a outra terra onde os Protestantes têm permissão para seguir sua fé, embora sob restrições, é a Muçulmana al-Wazif. Os Muçulmanos consideram os Protestantes como companheiros monoteístas “o Povo do Livro”, nem mais nem menos equivocados do que outros Cristãos. Na verdade, eles têm algum respeito pela evasão Protestante de imagens e ícones, achando-a preferível à “idolatria” da Igreja dominante. Alguns governantes Muçulmanos também estão satisfeitos com a ideia de divisão entre seus inimigos religiosos e alegremente oferecem hospitalidade silenciosa àqueles que irritam os Cristãos tradicionais. Consequentemente, há congregações Protestantes abertas em algumas cidades Wazifenses, embora todos os Cristãos tenham que agir com cuidado em partes menos cosmopolitas dessa nação. Em teoria, os mesmos princípios devem ser aplicados em al-Haz,

CAPÍTULO TRÊS

RELIGIÃO

“Completa heresia! Decadência Cardielense típica!”

A acusação ecoou na sala de reuniões da capela da catedral de Aliar. No entanto, seu alvo aparente, o Arcebispo de Tredroy, apenas piscou ao ouvir aquela palavra perigosa.

“Espero que o bom irmão Hugo não esteja ainda preocupado com meus diáconos?” ele perguntou suavemente.

Do outro lado da mesa, o irmão Hugo franziu o cenho furiosamente. Ser mal-humorado e inflamado era o menor de seus talentos. Ele era um cavaleiro Hospitalário da velha escola, cujas opiniões sobre a legitimidade moral da magia e a validade das conversões não-humanas eram bem conhecidas. Os diáconos em questão eram um mago treinado pelos jesuítas e um hobgoblin convertido cujo domínio de teologia era geralmente considerado menos significativo do que seus talentos como guarda-costas. No entanto, as doutrinas da Cúria sobre esses assuntos eram claras.

“Não faço nenhum comentário sobre o gosto do bom pai no trabalho doméstico”, rosnou ele. “Refiro-me ao seu apoio inescrupuloso aos necromantes Frederiquitas.”

O arcebispo franziu a testa ligeiramente. “Não ofereço esse apoio”, declarou ele. “Eu apenas observo que, dado seu sucesso no trabalho missionário, é apenas pragmático permitir que eles se estabeleçam em Tredroy. Especialmente porque seus poderes um tanto bizarros realmente não mostram nenhum sinal de necromancia, ou mesmo de magia. Em qualquer caso, mesmo se — *se* — pudéssemos persuadir o governador a expulsá-los, eles simplesmente cruzariam a ponte e se restabeleceriam do outro lado.”

“Hah! Então eles estão aliados com os Muçulmanos! Inclusive para o trabalho missionário!”

“Digamos que o Emir seja inteligente o bastante para tolerá-los por um tempo e **nos** perturbar. Eles devem irritá-lo mais cedo ou mais tarde, é claro, e ser expulsos ou martirizados. Mas o Emir é bastante fraco em sua fé e muito inteligente como governante...”

“Claro! Ele é um necromante infame!”



Comparativo Teológico

Todas as pessoas devotas acreditam que seu deus existe. A maioria dos monoteístas nega a existência de outros deuses; os pagãos tendem a ser mais complacentes. Além disso, algumas pessoas têm evidências da realidade de vários deuses, na forma de habilidades “divinamente concedidas”.

Os monoteístas reconciliam isso afirmando que os poderes aparentemente concedidos por esses outros deuses, na verdade, vêm de demônios ou outros seres inferiores se passando por deuses. Assim, muitos Cristãos acreditam que quaisquer habilidades que os adoradores obtenham de Odin, Ganesh e outros são, na verdade, truques de Satanás. Seguidores *extremamente* liberais da Igreja podem conceder, por exemplo, que “Hermes” é um *espírito* moderadamente poderoso e não-malévolo, mas quase nenhum está aberto à ideia de múltiplos deuses.

Independentemente de sua verdadeira natureza, os deuses de Yrth evidentemente interferem apenas no nível dos indivíduos. Seus milagres são relativamente pequenos e pessoais, não abalam o mundo. Se eles competem diretamente, os Ytarrianos não sabem disso. Nenhum parece ser mais poderoso do que os outros; o Deus Cristão tem uma seleção mais ampla de seguidores para capacitar, mas as habilidades que ele concede não parecem, em média, maiores do que aquelas dadas por Odin.

À cabeceira da mesa, Gareth, bispo de Aliar e anfitrião desta conferência, suspirou baixinho. Eles deveriam estar encontrando uma maneira de conter a maré de panfletos Protestantes que fluíam das prensas sem censura de Tredroy, mas esse assunto mal havia sido mencionado por dois dias. Ele estava pensando seriamente em permitir que o conde Faramon soubesse que um Hospitalário banido havia de alguma forma se infiltrado na cidade. Se o insuportável Hugo fosse forçado a partir, Gareth e o arcebispo sem dúvida poderiam resolver esse problema com muito menos barulho, e então Gareth poderia convidar a famosa companhia doméstica do arcebispo apresentar uma peça...

Diferentes raças e regiões Yrthianas têm crenças variadas e, como atestam as cruzadas, nem todo mundo aprova os deuses de todos os outros. No entanto, quase todo ser sapiente em Ytarria respeita a necessidade da religião e sua centralidade vital para a vida, independentemente da forma. Algumas áreas gozam de mais liberdade religiosa do que os Europeus medievais costumavam desfrutar. Muitos também escaparam da adoção unilateral do Cristianismo pelo Império Megalano, seja resistindo à assimilação, desertando e estabelecendo a independência, ou simplesmente mantendo sua fé real escondida. Enquanto os governantes seculares garantem que a autoridade política da igreja permaneça secundária à sua, a fé conduz grande parte da política mundial e permeia diariamente a vida.

Aqui, o sobrenatural é inegavelmente real, e a ciência materialista nunca pegou de verdade.

Quer um PdJ seja ou não devoto em algum grau, ele deve compreender as crenças que motivam todos ao seu redor. Não há necessidade de estudar todas as religiões praticadas em Ytarria, mas a familiaridade com as crenças locais é essencial. As leis contra heresia ou blasfêmia costumam ser severas, e a ignorância sobre essas leis não é um argumento válido. Na verdade, para alguns, isso torna a ofensa ainda pior!

Qualquer pessoa que visite regiões dominadas por alguma outra religião estenderá muito sua expectativa de vida ao aprender o básico. A crença espiritual em Yrth é virtualmente instintiva; os aventureiros ignoram isso por sua conta e risco.

3

CRISTIANISMO

A fé mais difundida em Yrth, o Cristianismo é a religião oficial de Mégalos, Caithness e Cardiel, embora esta última acolha pessoas de todas as religiões. Membros de outras raças, particularmente gnomos, goblins, pequeninos e kobolds, também adotaram essa religião.

HISTÓRIA

Inicialmente, os clérigos em Yrth mantiveram lealdade nominal ao papa da Terra, mas os Cristãos em várias regiões, forçados a lidar com as diversas realidades sociais e políticas, logo se tornaram muito contenciosos para conceder autoridade espiritual suprema a uma pessoa. Os pequenos reinos dos séculos 11 e 12 frequentemente travaram guerras por questões religiosas, e era impossível dizer quem era “fiel” e quem era “herético”. Mégalos acabou com a maior parte da turbulência formando o Império: por volta de 1400, praticamente todos os Cristãos em Ytarria eram súditos Imperiais. No entanto, as disputas doutrinárias frequentemente violentas continuaram. Em 1403, o imperador Antonius II ordenou que seus cavaleiros sequestrassem os cinco clérigos mais proeminentes sob o governo Megalano. Eles foram forçados a ficar na Catedral de São Paulo em Mehan até resolverem suas diferenças. Voluntário ou não, isso resultou no primeiro Conclave de Arcebispos, agora denominado Cúria (pág. 61).

A FÉ VERDADEIRA

A Igreja tem muitas facetas: mundana e influente em Mégalos, austera e piedosa em Caithness, e despretensiosa e doméstica em Cardiel. No entanto, ela insiste uniformemente que o Cristianismo é a única religião verdadeira. A Cúria não vê necessidade de outro nome além de “Igreja”. (Neste livro, às vezes é chamada de Igreja Ytarriana para distingui-la das muitas versões do Cristianismo na Terra.)

A fé Megalana ensina que a humanidade recuperou sua chance de uma vida após a morte feliz quando Jesus de Nazaré, o Filho de Deus, morreu na cruz para expiar os pecados do mundo. Depois de três dias, ele se levantou da sepultura e ascendeu ao céu. Jesus, Deus e o Espírito Santo constituem a Trindade, o Ser Divino.

Mas o presente de Jesus não é suficiente para garantir que a alma de uma pessoa irá para o encontro de Deus. Uma vez que todas as pessoas compartilham do pecado original de Adão e Eva, todos precisam ser salvos, não importa quão puramente vivam. Boas obras são benéficas, mas não satisfazem os requisitos da salvação. Assim, o tema central do ensinamento da Igreja Ytarriana é a salvação por meio dos *sacramentos* (pág. 58); sem eles, não há esperança no céu. A excomunhão nega o acesso a esses rituais, efetivamente condenando a alma, razão pela qual qualquer Cristão sério de Yrth provavelmente evitará esse destino a todo custo. Os Cristãos podem expiar os pecados por meio da penitência enquanto vivos em Yrth ou no purgatório após a morte. Esses deveres reparadores são atribuídos por um padre após ouvir a confissão; geralmente envolvem boas obras, ora-

Seres com Almas

A Igreja acabou decidindo que muitas raças não-humanas em Yrth têm almas. Goblins, pequeninos, reptantes e outras raças comparáveis são todos marcados pelo pecado original e podem alcançar o Céu; como tal, eles também podem se tornar padres ou clérigos. No entanto, a doutrina também diz que certos tipos de seres inteligentes *não* têm almas capazes de salvação, incluindo demônios, espíritos Sahudenses (considerados um tipo de demônio), medusas, trolls e vampiros. A Igreja considera os licantropos como pessoas cujas almas podem estar em sério perigo se seu comportamento for animalesco o suficiente quando nas garras de sua doença. Para outras criaturas (como os golfinhos), a questão nunca foi discutida seriamente.

ções árduas ou talvez pagamentos a uma boa causa. Ao passar o véu da morte, os fiéis são recompensados no céu; descrentes, hereges e os excomungados sofrem eternamente no Inferno. Os hereges geralmente *são* excomungados, mas não são os únicos que sofrem esse julgamento.

A Igreja prega as virtudes da oração, caridade, confissão, perdão e humildade. A obediência à vontade de Deus, conforme revelada por meio de Seus sacerdotes, é necessária. A palavra de Deus, Suas leis e a história da vida de Jesus estão todas explicadas na Bíblia.

A Cúria declarou oficialmente que a magia é uma ferramenta; por si só, não é boa nem má, embora possa ser usada para qualquer um dos dois fins. A magia negra como a necromancia é um pecado grave. A magia de combate praticada abertamente, não. A doutrina é bastante pragmática; sem magia, os exércitos Megalanos ficariam aleijados.

Na prática, os Cristãos Ytarrianos consideram a magia como tudo, desde o entusiasmo até a hostilidade profunda. Alguns seminários exigem que todos os padres aprendam um pouco de teoria mágica; outros o proíbem completamente. Para mais informações sobre essas atitudes, veja *Heresia*, pág. 60.

DIREITO CANÔNICO

O monge-filósofo Megalano Domécio compilou pela primeira vez os princípios do direito canônico Ytarriano no ano de 1578. O “Código Domiciano” contém regras completas para os assuntos da Igreja: heresia (pág. 60), excomunhão, dízimos, administração de terras da igreja, governança de ordens monásticas, negociações com não-Cristãos, condução da guerra santa, relações entre a Igreja e o estado e punição de clérigos rebeldes.

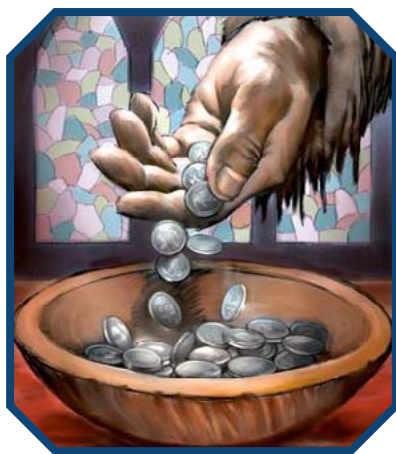
O direito canônico também cobre muitas áreas da vida secular; os governantes geralmente aceitam esses princípios, mesmo que apenas por conveniência. As punições prescritas por desobedecer às leis da Igreja variam de penitência menor e multas a mutilação, excomunhão e morte. Para castigos físicos, no entanto, a Igreja só pode fazer recomendações às autoridades seculares. Em Mégalos, essas recomendações são geralmente cumpridas; em Caithness e especialmente em Cardiel, eles são tratados mais como diretrizes.

Os Sacramentos

Os rituais primários da Igreja Ytarriana, os Sete Sacramentos, são: batismo, crisma, confissão e penitência, comunhão, matrimônio, ordenação e ritos finais.

O batismo, que remove a mancha do pecado original da alma de um bebê, ocorre logo após o nascimento. Sem o batismo, um recém-nascido que morre irá, na melhor das hipóteses, para o Purgatório e, na pior, para o Inferno. A crisma, ou confirmação, geralmente acontece aos sete anos e torna os filhos membros plenos da Igreja. Depois disso, eles são obrigados a comparecer à confissão e podem celebrar a comunhão. Um Cristão deve confessar seus pecados a um padre *pelo menos* uma ou duas vezes por ano e realizar as penitências apontadas. Durante a sagrada comunhão, o adorador consome o corpo e o sangue do Filho de Deus na forma de pão e vinho; isso reconsegrou a alma a Jesus, essencialmente renovando a relação da alma com o divino. Para preparar as almas para a vida após a morte e ajudar a garantir a aceitação no Céu, os sacerdotes realizam a última cerimônia sobre os Cristãos moribundos pouco antes ou logo após a morte física.

Assim como os cavaleiros são intitulados, os sacerdotes são ordenados. Eles conduzem a missa, a principal reunião de oração, regularmente; a maioria dos Cristãos comuns comparece aos domingos. Os serviços são realizados em Latim. Apenas os padres podem realizar os sacramentos, embora aqueles que não têm Clericato (pág. MB47) ocasionalmente batizem e casem pessoas, além de dar-lhes os ritos finais, especialmente se um sacerdote não estiver disponível.



Dízimo

O dízimo é essencialmente um imposto pago à Igreja, embora a Cúria se refira a esses pagamentos como “doações”. Isso normalmente equivale a 10% da renda anual ou produtividade de uma pessoa; visto que as sociedades feudais geralmente possuem pouco dinheiro, os pagamentos podem variar de ovelhas a serviços prestados. A maioria dos dízimos é paga diretamente à paróquia local, que repassa alguns desses fundos para cima na hierarquia e usa o resto para si. Se um senhor feudal também for um clérigo, o imposto que seus camponeses lhe de-

vem pode representar o dízimo, mas nem sempre é esse o caso; às vezes, eles acabam pagando o dízimo e os impostos a ele.

Pode-se tecnicamente entrar no céu sem pagar o dízimo, pois não é um dos sacramentos, mas a Igreja é conhecida por excomungar aqueles que se recusam a pagar por vários anos sem um bom motivo. A propriedade social praticamente exige a satisfação dessa lei canônica, independentemente da riqueza pessoal, de modo que a maioria dos cidadãos imperiais cumpre esse dever todos os anos.

Casamento

Os filhos podem ser prometidos pelos pais em qualquer idade, mas não podem se casar antes dos 15 anos. A Igreja prefere sancionar todos os casamentos, mas não exige que sejam realizados por um padre. Ela proíbe a poligamia e o casamento entre pessoas que têm um ancestral comum em três gerações. Um casamento não é válido até que seja consumado. A Igreja pode conceder dispensas especiais em relação a essas regras.

Quando uma mulher se casa, seu novo marido espera um dote — sua contribuição, em terras, bens ou dinheiro, para a nova família. Os pais com qual-

quer status social tentam garantir que suas filhas tenham dotes substanciais. Uma mulher assim tem um leque mais amplo de maridos para escolher, e pode atrair um par acima de sua própria posição. O noivo deve, por sua vez, conceder à sua nova esposa uma participação em suas posses ou pagar o preço da noiva aos pais dela. (Isso não a torna sua propriedade; as mulheres têm direitos específicos de acordo com o direito canônico.) Um dote geralmente equivale a quatro meses de despesas de manutenção para o status social da noiva. O preço da noiva corresponde às despesas de cerca de um mês para o status social do noivo.

A Igreja desaprova o divórcio, concedendo-o apenas em casos de adultério da esposa ou heresia por qualquer uma das partes. A esterilidade às vezes é dada como a razão para tais concessões, mas a Cúria ainda não se pronunciou de forma conclusiva sobre este assunto. Uma ex-mulher recebe seu dote de volta, a menos que ela seja a culpada. O preço da noiva não é reembolsável. Em raras ocasiões, a Igreja pode anular um casamento por outros motivos, geralmente políticos; se a união puder ser comprovada como ilegal, em teoria é certo que será anulada — uma regra que pessoas poderosas frequentemente abusam.

Relíquias e Peregrinações

Relíquias são objetos com poderes milagrosos derivados de suas origens sagradas. Muitas podem supostamente curar o incurável. Alguns Cristãos trouxeram — ou alegaram ter trazido — relíquias da Terra com eles durante o Cataclismo. A Igreja Ytarriana logo desenvolveu suas próprias relíquias também.

O tipo mais comum de relíquia é o todo ou parte do cadáver de um santo. Os cemitérios dos santos irradiam grande santidade; altares de catedral geralmente são erguidos diretamente sobre essas tumbas, que geralmente residem num porão. Muitas pessoas carregam mechas de cabelo ou pedaços de roupas que supostamente pertenceram a um santo. O poder inerente de uma relíquia deve proteger e abençoar a pessoa ou congregação que a possui.

A fé no poder das relíquias é tão grande que muitas pessoas viajam longas distâncias e pagam grandes somas para tocar ou ver uma. As igrejas consideram atender aos peregrinos um negócio importante... tanto que as relíquias falsas são abundantes. Pelo menos três catedrais Yrthianas e dois mosteiros afirmam ter o cadáver de São Miguel Olíbrio, e tanto os Templários quanto os Hospitalários supostamente possuem a cabeça de João Batista.

Os peregrinos costumam viajar para a Catedral de São Paulo em Mehan, onde um pedaço da Verdadeira Cruz está em exibição; A Catedral de Serun, sob cujo altar São Miguel Olíbrio está supostamente enterrado; O Carvalho do Mártir, perto de Alimar em Cardiel, onde hereges supostamente penduraram São Beltrão; e a tumba de Santo Egídio, o Gentil, em Craine. As peregrinações podem reunir diversos personagens — como um grupo novo ou já estabelecido de PdJs — por semanas ou meses, oferecendo muitas oportunidades de aventura ao longo da jornada. O livro *Os Contos de Cantuária*, de Geoffrey Chaucer, fornece muitos insights sobre a política de tais coletivos, bem como as personalidades que os jogadores podem encontrar em uma peregrinação.

Provavelmente, a melhor maneira de traduzir as relíquias em termos de jogo é introduzir um item com as vantagens Cura (Cura pela Fé) e/ou Fé Verdadeira, com uma Limitação de Instrumento (em geral, tanto Pode Ser Roubado, quanto Único). Da mesma forma, os jogadores devem comprar essas vantagens para quaisquer relíquias de seus personagens. Observe que a relíquia pode “funcionar” apenas para algumas pessoas que concentram sua fé intensa nela.

Uma relíquia que oferece outros benefícios pode ser descrita em termos de outras vantagens. Examinando a fundo, alguns desses objetos podem acabar sendo na verdade itens mágicos “seculares”. Os magos que tentam explicar isso aos fiéis podem *não* ser aplaudidos por sua honestidade...

Herança

O Código Domiciano descreve as regras de herança. As leis e tradições seculares geralmente se sobrepõem a ele, na prática, mas a lei da igreja procura garantir que devedores, viúvas, órfãos e filhas solteiras recebam a atenção adequada, o que é amplamente respeitado. O direito canônico também encoraja doações à Igreja, o que às vezes se mostra ativamente contrário às regras feudais. Pelas leis canônicas e pela maioria das leis seculares, disposições alternativas devem ser arrançadas com antecedência em um testamento escrito, que um sacerdote deve assinar e aprovar.

Juramentos

Praticamente todos os juramentos e contratos são feitos em nome de Deus ou Jesus. Portanto, o perjúrio ou a quebra de um contrato constituem um crime grave ao abrigo do direito canônico. Normalmente, a Igreja atribui uma penitência: multa, oração e algum tipo de serviço ou, ocasionalmente, castigo físico. Quando os violadores do juramento violam os contratos comerciais, eles perdem todos os bens ou dinheiro envolvidos.

Usura

O Código Domiciano proíbe a cobrança de juros exorbitantes. Originalmente, procurava proibir os Cristãos de emprestar dinheiro, mas isso se mostrou impraticável, e mesmo leis fracas favoreciam demais os mercados Judeus. Hoje, nenhum Cristão pode cobrar mais de 30% ao ano sobre o dinheiro emprestado a outro Cristão.

Escravidão

Oficialmente, a Igreja desaprova a escravidão como algo contrário ao espírito Cristão de amor fraterno. A prática, como com tantas coisas, é diferente. A lei canônica apenas restringe quem pode ser feito escravo; é ilegal para um Cristão possuir outro contra a vontade do outro. Escravizar pagãos, hereges, infiéis, os excomungados e seres sem alma é perfeitamente legal. A escrituração (vender-se como escravo por um tempo limitado, geralmente para pagar uma dívida) também é permitida.

Como resultado, muitos escravos da Cristandade são prisioneiros de guerra infiéis. No Império Megalano propriamente dito, no entanto, crimes graves muitas vezes levam a escravidão como sentença. (Para uma adequação formal, os bispos locais podem excomungar criminosos condenados.) Muitos teólogos criticam essa prática, mas aqueles que lucram com isso tendem a ignorar tais queixas.

Indulgências

O pecado é sempre mau, e a justiça exige que o pecador pague por seus crimes. Assim, os padres impõem punições temporais conhecidas como penitências no momento da confissão do pecado. A prática de vender *indulgências* aos pecadores — absolvições compradas com dinheiro — é polêmica, mas os padres a praticam abertamente em Mégalos. A Igreja em Caithness e Cardiel proíbe estritamente esse método de arrecadação de fundos. A Cúria nunca se pronunciou sobre o assunto, apesar de debatê-lo com frequência e com entusiasmo.

As pessoas *não* podem comprar indulgências preventivamente. O pagamento deve indicar *penitência*. Garantir a absolvição antes do fato, na melhor das hipóteses, indica que o pecado pode ter sido premeditado. Na pior das hipóteses, isso viola os preceitos básicos do Cristianismo e se configura em um escárnio de todo o conceito de confissão.

Os preços típicos para indulgências são de cerca de cinco centavos (\$5) para intoxicação, seis tostões (\$24) para fornicção, 12 tostões (\$48) para comércio fraudulento, meio marco (\$100) para adultério, um marco (\$200) para sodomia e cinco libras (\$5.000) por matar um oponente em um duelo. Algumas indulgências já foram vendidas para assassinato premeditado (pelo menos 20 libras — \$20.000) e até mesmo para magia negra (cerca de 50 libras — \$50.000). No entanto, a maioria dos padres considera que tais crimes exigem demonstrações prolongadas de arrependimento e penalidades além das financeiras; vender perdão instantâneo por infâmia extrema é *descarado* demais até para clérigos muito cínicos.

HERESIA

Heresia é uma crença religiosa que contradiz alguns ensinamentos específicos da Igreja enquanto segue outros. Muitos religiosos consideram a heresia entre seus correligionários mais ameaçadora do que qualquer culto ou fé rival.

O Cristianismo em Yrth gerou inúmeras ramificações heréticas. A Igreja suprimiu a maioria deles, mas outros sobreviveram, muitas vezes em áreas rurais remotas, desconhecidas da Cúria. Se houver consenso que há um problema, a Cúria pode declarar herético um teólogo radical ou toda uma ordem monástica excessivamente independente.

Teoricamente, a punição para os hereges que se recusam a se retratar é a morte na fogueira, embora a imposição muitas vezes varie com a política e a preocupação dos religiosos locais com o perdão Cristão e evitando fazer mártires; uma demonstração de arre-

pendimento pode salvar o acusado, e alguns, com amigos, influência ou bons argumentos, passam anos na prisão ou mesmo livres, regateando sua relação com a ortodoxia. Outros, vistos como rebeldes, podem ser massacrados sem sequer um julgamento.

Santos

A Igreja reconhece milhares de santos: homens e mulheres que levaram vidas extraordinariamente santas e talvez morreram a serviço de Deus. Acredita-se que essas pessoas residam no Céu, mas podem agir para atender às orações mortais, às vezes milagrosamente. Seu poder, entretanto, nunca é seu; deriva de Deus. A Igreja age com cuidado ao distinguir entre magia “comum” e atos de natureza divina. Como eles traçam a distinção é outra questão.

Na Terra, o Papa decide quem é canonizado; visto que Yrth não tem papa, essa responsabilidade recai sobre a Cúria. Os santos canonizados na Terra são santos aqui sem discussão. Os Yrthianos geralmente devem realizar um certo número de milagres para serem considerados candidatos à canonização. O martírio sempre ajuda, no entanto.

Quase toda profissão, cidade, guilda, igreja ou ordem monástica tem um santo padroeiro; até mesmo animais, doenças e situações específicas os têm. Alguns santos populares e suas áreas de responsabilidade estão listados abaixo. Todos os que estão aqui são humanos, mas isso certamente não significa que não existam santos de outras raças por aí.

Alguns santos vêm das tradições da Terra. Outros viveram e morreram em Yrth. Muitos “emigraram” para Yrth e foram ajustados para se adaptarem ao novo mundo; às vezes, suas lendas evoluíam com base em eventos Ytarrianos.

Santo André: Pescadores, marinheiros, vítimas do Cataclismo.

Santa Bárbara: Mineradores, marinheiros, metalúrgicos, ajuda contra a morte súbita.

São Beltrão: Cardiel.

Santa Brígida: Amas de leite, poetisas, freiras, fugitivos, ferreiros, curandeiros.

Santa Catarina: Meninas, alunos, bibliotecas, filosofia, engrenagens.

São Constantino, o Grande: Burocratas.

São Cristóvão: Viajantes.

São Cuteberto: Pastores, marinheiros, focas.

Santo Erasmo: Magia marítima.

São Denis: Araterre.

São George: Caithness, soldados, cavalheirismo, matadores de monstros.

Santo Honório: Mégalos (foi o primeiro arcebispo Megalano).

São João Batista: Solstício de verão, os Hospitalários.

São Lucas: Médicos, artistas, vidreiros, sacerdotes magos.

Santa Margarida de Antioquia: Parto, enfermeiras, camponeses.

Santa Maria (a Virgem Maria): Mãe de Cristo e Rainha dos Céus.

São Miguel Olíbrio: Não-humanos que se convertem ao Cristianismo Ytarriano, a Ordem de Olíbrio.

São Pedro: Barqueiros, pescadores — frequentemente invocados durante Cataclismos.

São Rafael: Amantes, farmacêuticos, jovens viajantes.

São Sebastião: Arqueiros.

São Teodósio: Cavalos.

São Tiago Maior: Cruzadas.

São Tomás: Magos e magia, construtores, geometria.



Heresias e Magia

Muitas heresias giram em torno de magia e não-humanos. Alguns afirmam que a magia é proibida e os magos são todos servos do Diabo. Os agora-reprimidos Penitentinos (pág. 94) acreditavam nisso, alegando que Yrth era o Purgatório, os humanos lá eram pecadores servindo penitência e os não-humanos eram demônios corruptores. Fanáticos penitentinos travaram campanhas de terror contra magos e não-humanos.

Por outro lado, pelo menos um culto, os Manitas, acredita que os magos são escolhidos por Deus. O círculo interno dos Manitas busca recrutar pessoas com habilidades mágicas. Muitos magos temem que o culto crie uma reação anti-magia. A Igreja considera as crenças Manitas heréticas e não hesitaria em agir com força se percebesse que estavam sendo difundidas por um grupo organizado em busca de poder. Veja *Os Manitas*, pág. 94.

Protestantismo

Os Protestantes (veja pág. 55) negam algumas doutrinas da Igreja Ytarriana e, portanto, são considerados hereges. A Igreja os persegue em todos os lugares em Mégalos, e quando podem em Caithness.

Cisma

Quando uma crença herética cria raízes fortes, ou quando um desacordo doutrinário divide os líderes da igreja em partes razoavelmente iguais, o resultado pode ser um cisma... uma divisão de uma fé (ou pelo menos uma hierarquia) em duas. Na terra, o protestantismo representou um cisma da Igreja Católica, mas em Yrth, os Protestantes são uma parcela marginal. A Igreja nunca experimentou um cisma baseado na fé. No entanto, um cisma pode ser de natureza política, como aconteceu em Caithness há 200 anos (veja pág. 110).

Heresias Locais

Um problema comum, trivial demais para ser considerado heresia pela maioria dos religiosos, ocorre em vilarejos agrícolas isolados, onde o culto pagão à natureza se mistura com as crenças Cristãs. Essas crenças geralmente envolvem ritos de fertilidade para garantir uma colheita abundante.

A CÚRIA

O Conclave (pág. 57) agora é conhecido como a Cúria. Ela consiste nos Grão-Mestres dos Olibrianos, dos Templários, dos Hospitalários, dos Tomistas, e nos nove arcebispos. Caithness tem um arcebispo, Cardiel três, e Mégalos cinco. Cidades e vilas grandes têm bispos residentes.

Os primeiros cinco membros da Cúria perceberam que precisavam de títulos de arcebispo para que suas decisões tivessem o devido peso com o resto da Igreja, então eles basicamente assumiram essa posição por decreto. Eles receberam apoio mútuo, de seus seguidores e do imperador, causando relativamente pouca controvérsia. No entanto, esta e outras decisões arbitrárias da Primeira Cúria forneceram munição para seitas dissidentes; alguns secretamente afirmam até hoje que toda a hierarquia da Igreja Ytarriana é baseada na mentira.

Sem contato com Roma, a Igreja Ytarriana não tem cardeais nem papa. A Cúria é, portanto, o órgão superior de governo da Igreja; estabelece a doutrina, nomeia formalmente os bispos e tenta guiar os governantes. Como o maior proprietário de terras de Ytarria, tem um tremendo poder político.

A política da igreja, especialmente as nomeações, é um assunto complexo, porém, com *muita* variedade local. No Império, os clérigos *não* contradizem a vontade declarada do Imperador se sabem o que é bom para eles; em Caithness e Cardiel, bispos locais e governantes seculares efetivamente possuem jurisdição final, até mesmo para selecionar bispos e arcebispos. Se o imperador tentasse usar

a Cúria para tomar tal poder para si, ele se arriscaria a minar sua autoridade e até mesmo quebrar a Igreja. O Cisma de Caithness, há dois séculos, ensinou ao Império seus limites; desde então, aceitou compromissos sistemáticos.

ORDENS SAGRADAS

O sacerdócio é exclusivamente masculino, mas não exclusivamente humano; qualquer ser considerado como tendo uma alma (pág. 57) pode ser ordenado, embora algumas ordens sagradas particularmente conservadoras se recusem a reconhecer isso. Bispos sábios mantêm seus padres goblins e seus Hospitalários bem longe dos caminhos uns dos outros. Os padres não-humanos tecnicamente podem subir na hierarquia como qualquer um, mas, na verdade, os membros da Cúria nunca foram nada além de humanos. As mulheres podem tornar-se freiras e ascender a cargos como madre superiora de um convento, mas não podem prestar serviços religiosos.

Todos os membros do clero estão sujeitos a códigos de castidade. Praticamente todos os padres são alfabetizados. Padres e bispos vestem mantos abotoados na frente do pescoço ao tornozelo. Eles podem ser de qualquer cor, exceto vermelho ou verde, e variam desde o simples manto marrom com cinto de corda de um monge até o traje de joias de um bispo. Freiras sempre usam véus.

A Regra de São Bento

A Igreja Ytarriana tem muitas ordens monásticas, e todas observam — com vários graus de fidelidade — a Regra de São Bento, estabelecida séculos antes do Cataclismo.

Monges e freiras que vivem sob a Regra de São Bento devem fazer o triplo juramento de castidade, pobreza e obediência. Eles não podem possuir nenhuma propriedade, exceto seus hábitos ou mantos; eles geralmente dormem em uma esteira no chão. Eles não podem falar durante as refeições e devem assistir à missa. Todos os monges devem servir em alguma capacidade útil: trabalhando nos campos e jardins do mosteiro, preparando comida, construindo e consertando edifícios monásticos, e assim por diante. Além disso, eles devem cumprir deveres de oração, estudo da Bíblia e trabalho de caridade para os pobres. Alguns monges e freiras são *enclausurados* — totalmente isolados do mundo secular. Seus votos os proíbem de deixar o terreno do mosteiro ou falar com qualquer pessoa fora da ordem.

Os Hospitalários

Os Hospitalários são uma ordem monástica de cavaleiros que segue a Regra de São Bento; seu objetivo declarado é o domínio Cristão de Yrth. Embora eles realmente operem um hospital em Nova Jerusalém, sua função principal é militar.

A Ordem do Hospital de São João de Jerusalém chegou a Ytarria vinda da Europa em 1187. Na Terra, o Grão-Mestre Roger des Moulins e 11 Cavaleiros da Ordem, os últimos sobreviventes de uma batalha com os Sarracenos, foram salvos da morte quando um cataclismo os levou para Yrth. Des Moulins interpretou isso como uma ajuda divina e declarou que Deus os havia escolhido para uma Cruzada neste novo mundo.

Os Hospitalários fundaram a Nova Jerusalém no local de sua chegada. Apesar de algumas rixas iniciais, uma

causa comum levou a uma aliança com Mégalos, e o Império e os Hospitalários lutaram juntos para espalhar o Cristianismo por toda a Ytarria. O Imperador recompensou seus esforços com títulos e concessões de terras, e a Ordem passou a estabelecer priorados em toda a Cristandade. No entanto, os Hospitalários sempre mantiveram a sua independência do Império, respondendo apenas ao grão-mestre e ocasionalmente à Cúria.

Os Hospitalários simbolizam o conservadorismo teológico e a intolerância. A política da Igreja os obriga a aceitar que goblins, pequeninos, reptantes e outras raças podem receber redenção, mas eles não admitem esses “Cristãos de segunda classe” na Ordem. Eles consideram os anões e elfos (que em grande parte mantêm suas próprias crenças religiosas) descendentes de Satanás. E, não surpreendentemente, os Hospita-

lários desprezam os Muçulmanos. Os Hospitalários são obrigados a cumprir estritamente seus votos, exceto durante uma campanha, que pode ser a razão pela qual a maioria está ansiosa para marchar ao menor pretexto.

Embora a Ordem não afirme que a magia seja inerentemente má, ela proíbe seus membros de operar mágicas, sustentando que a magia abre a pessoa para as tentações do mal. Portanto, usar magia não é aconselhável para homens mortais fracos. Os Hospitalários consideram tolos os magos que se interessam por uma coisa que deveria ser deixada para Deus.

Por toda a Ytarria, o símbolo dos Hospitalários, uma cruz branca em um campo negro, é conhecido e temido. Por causa de sua teologia intolerante, o Príncipe Cardielense os expulsou de Cardiel em 1845. Os Cavaleiros Templários herdaram as terras dos Hospitalários desocupadas, fomentando uma rivalidade entre as duas ordens que só se intensificou com o tempo. Os Hospitalários também têm pouca presença em Caithness. Durante as décadas, a Igreja de Caithness foi separada da Igreja de Mégalos. Os Hospitalários participaram com entusiasmo dos ataques Megalanos a quaisquer “hereges”; muitos Caithnessenses ainda guardam rancor por causa desses eventos.

Os Olibrianos

A Sagrada Ordem de São Miguel Olíbrio de Serrun é a maior organização monástica de Yrth. Olíbrio primeiro levou o Cristianismo aos Reinos Goblin; seu sucesso lhe rendeu o amor de muitos camponeses goblins, mas a inimizade de seus chefes, que o executaram em 1194. Seu exemplo inspirou outros, e em 1199 eles fundaram a ordem para promover seu trabalho. Em 20 anos, os goblins do sul já eram totalmente Cristãos.

Os Olibrianos continuam sua tradição evangélica hoje. Frades Olibrianos errantes, pregando o Evangelho e ajudando os pobres, são uma visão familiar em toda a Cristandade. Em seus grandes mosteiros, teólogos formulam argumentos contra a heresia, abades organizam missões a terras distantes e monges trabalham para manter os camponeses no caminho ortodoxo. Olibrianos se opõe implacavelmente aos hereges.

Padre Jobert, Prior de Evrow, atualmente os lidera. Ele e outros líderes Olibrianos estão frustrados com a falta de zelo Cruzado da nobreza Megalana. Junto com os Hospitalários, Jobert pressiona por outro ataque aos Muçulmanos.

A Ordem de Frederico

Os “Frederiquitas” são um grupo heterodoxo de frades Cristãos. Seu fundador é conhecido apenas como irmão Frederico; a ordem tem o cuidado de não reivindicar a santidade para ele. Frederico viveu há cerca de 200 anos e passou a maior parte de sua vida como Franciscano (pág. 63), até que suas ideias teológicas incomuns e formas radicais de devoção o levaram a abandonar a ordem principal. No entanto, seus seguidores ainda preservam muitos princípios Franciscanos, especialmente o voto de pobreza, e se vestem com o mesmo estilo simples. Eles não formam mosteiros, mas vagam pelo mundo ou se tornam eremitas. Eles vivem da esmola dos fiéis, que muitas vezes se impressionam com sua dedicação ou com o ambiente; muitos têm NH elevado na perícia Sobrevivência. Como os Franciscanos, eles são mais comumente encontrados em Caithness.

O grupo não tem status oficial na igreja, que ocasionalmente o investiga sob suspeita de heresia; o ensino Frederiquita considera o mundo material como fundamentalmente contaminado com o mal, assim como várias seitas párias mais antigas. No entanto, a Cúria nunca decidiu condená-lo, talvez porque os Frederiquitas tenham uma aliança curiosa, embora distante, com os Templários (pág. 63). Os Frederiquitas costumam ser tratados simplesmente como Franciscanos, para embaraço dos Franciscanos.

Os Frederiquitas são definidos por seu desdém pelo mundo material. No entanto, eles desenvolveram um conjunto de disciplinas místicas e meditativas que expressam sua rejeição ao material de uma forma muito prática. Os Frederiquitas também podem ser pregadores terrivelmente convincentes; sua pureza de propósito e presença dominante podem impressionar até mesmo os incrédulos.

Os Frederiquitas podem não parecer muito adequados como aventureiros, mas eles não têm um compromisso absoluto com o pacifismo, embora considerem a violência física como outro aspecto da corrupção do mundo. Os membros desta ordem também possuem um forte senso de moralidade. Eles não se envolvem em buscas de ouro ou glória, mas podem muito bem ajudar na luta contra a opressão ou a injustiça — à sua maneira.

Para especificações de personagem e vantagens especiais que os Frederiquitas podem possuir, veja *Lentes Místicas*, pág. 215.

Os Olibrianos juram seguir a Regra de São Bento e pregar a fé Cristã a qualquer um que cruze seu caminho. Eles não precisam ser pacifistas, especialmente quando se trata de infiéis e hereges. Muitos frades podem empunhar seus cajados inofensivos com habilidade mortal!

Os Templários

Em Paris, no verão de 1310, a Igreja Católica queimou 60 cavaleiros da ordem dos Templários como bruxos. O Papa declarou toda a “Ordem dos Pobres Cavaleiros de Cristo e do Templo de Salomão” herética, e a Coroa confiscou suas terras e castelos. Os cavaleiros restantes tiveram que confessar a heresia e renunciar à ordem ou se esconder.

No Dia das Bruxas daquele ano, saindo do centro de uma furiosa tempestade, 60 cavaleiros em armaduras completas cavalgaram até as portas da Abadia de Santo Egídio do lado de fora dos muros de Mégalos. Eles pediram refúgio, alegando ser cavaleiros que haviam feito votos monásticos para defender a Cristandade e estavam fugindo da perseguição decorrente de falsas acusações.

O abade atônito os admitiu. O Cataclismo raramente se manifestava naquela época, mas era claro que eles haviam acabado de chegar da Terra. O abade notificou o arcebispo de Mégalos, que enviou inquisidores Olibrianos para entrevistar os recém-chegados. Embora os cavaleiros não cooperassem totalmente, o arcebispo convidou-os a estabelecer a sua ordem na sua diocese, tendo os Hospitalários provado quão eficazes podiam ser esses guerreiros.

Embora os Templários afirmassem não saber nada de magia, muitos dos 60 cavaleiros originais tornaram-se magos competentes em um ano. Além disso, a nova ordem quase imediatamente começou a aceitar outras raças, em uma época em que muitos humanos ainda as consideravam demônios. Os Templários nascidos na Terra eventualmente se dispersaram, seguindo “visões divinas”. Nas travessias de rios, encruzilhadas importantes e topos de colinas dominantes, os cavaleiros fundaram casas da ordem e, eventualmente, construíram fortalezas.

Os Templários rapidamente se tornaram poderosos por meio de doações de terras recebidas da Igreja. Os arcebispos do leste de Mégalos ficaram radiantes por terem sua própria ordem militar para conter a influência Hospitalária no oeste. Eles mantiveram o controle rígido da Ordem, escolhendo

O Segredo dos Templários

Existem muitos rumores sobre os Templários Yrthianos originais: eles se adaptaram a Yrth com muita facilidade, sua habilidade com a magia veio muito rápido, a disseminação de sua ordem foi muito rápida. A chegada deles no Dia das Bruxas pareceu quase *orquestrada*. Alguns inimigos da Ordem sussurram que os Templários são os únicos terráqueos que vieram a Yrth voluntariamente e que eles podem saber como *voltar*.

A verdade sobre a chegada dos Templários e se foi realmente planejada é deixada para o MJ, mas qualquer verdade sobre o assunto deve ser um mistério e talvez uma surpresa para os PdJs, mesmo que eles próprios sejam Templários. A história completa só é conhecida pelos oficiais superiores da Ordem.

É recomendado que os Templários *não* tenham acesso confiável à magia interdimensional, e certamente não deveriam ser capazes de retornar à Terra voluntariamente. Isso seria mais poder do que os elfos negros têm após séculos de pesquisa. Mais especificamente, se tais mágicas existem, elas certamente serão *usados*, e a campanha então se transformará em algo diferente; veja *Campanhas Mágicas Transdimensionais*, pág. 236.

Uma possível resposta ao enigma dos Templários é que os cavaleiros originais não foram vítimas *completamente* aleatórias do Cataclismo. Eles podem ter tido algum conhecimento da magia real na Terra (ou uma versão da Terra), e até mesmo aprenderam o suficiente sobre o Cataclismo para localizar uma manifestação ocasional. Quando os Templários se viram diante da destruição, alguns usaram esse conhecimento para escapar. Portanto, eles estavam mais bem preparados do que a maioria dos imigrantes — embora ainda tivessem muita sorte.

Se o MJ adotar essa história, é provável que os Templários tenham pesquisado a magia de portal em segredo desde então. Eles podem ter uma política de sequestro de vítimas interessantes do Cataclismo, e magos elfos negros para interrogatório, uma prática que pode sair pela culatra de maneiras interessantes.

a dedo cada Grão-Mestre, que recebeu um assento na Cúria, fortalecendo o bloco eleitoral oriental. Os Templários não tiveram o direito de eleger seu próprio Grão-Mestre até 1850, quando o Grão-Mestre Hospitalário e os arcebispos de Caithness e Craine questionaram as contínuas manipulações dos arcebispos orientais. O atual Grão-Mestre é Sir Jordan Quebraceros (pág. 93), um humano do Condado de Sho'joor.

Os Templários continuam a ser o principal braço militar da Igreja, pois estão mais dispostos a prestar atenção à Cúria do que os Hospitalários. Eles aceitam guerreiros de todas as raças, desde que estejam aptos para se tornarem cavaleiros e dispostos a fazer os votos. Os Templários também valorizam a magia de combate, e sua escola em Azer (pág. 96) treina magos tanto para a Ordem quanto para as Legiões.

Os Templários são fortes em todo o leste de Mégalos e Cardiel, mais fracos a oeste da Floresta Negra e excluídos

de Caithness. Eles usam vestes brancas com uma cruz vermelha, simbolizando a santidade e sua vontade de se tornarem mártires.

Os Franciscanos

A Ordem dos Frades Menores chegou relativamente tarde a Yrth, no século XIV. Sua Ordem minimizou a pregação para se concentrar obsessivamente em suas tradições de pobreza e misticismo. Eles mostram pouco interesse pela política, seja eclesiástica ou secular, mas se contentam em servir a Deus por meio do trabalho manual. Frequentemente, os frades são analfabetos e estão comprometidos com a pobreza absoluta.

Em sua busca para escapar das distrações mundanas, os seguidores de São Francisco foram os pioneiros em alguns dos territórios mais inóspitos de Yrth. Muitos acompanharam os colonos originais de Caithness, e os Franciscanos continuam numerosos lá.

Os Tomistas

A Ordem de São Tomás (um dos 12 apóstolos) dedica-se a compreender as leis do universo na esperança de obter provas empíricas de Deus. São Gareth Aristophiles fundou a ordem em Yrth no final do século XIV. Ele foi um abade beneditino que devotou sua vida a estudar as obras de Aristóteles, Pitágoras, Ptolomeu e outros filósofos gregos antigos. Sua escola, em Nordenbury, perto de Hidelban, atraiu estudiosos de toda a Cristandade, e a Ordem se espalhou pela maioria das cidades de Mégalos. Existem muitas universidades Tomistas; as de Mégalos e Calder rivalizam com as grandes instituições Muçulmanas como celeiros de conhecimento. No entanto, alguns Tomistas preferem vagar pelo mundo, aprendendo por meio da observação e experiência em vez de estudar manuscritos antigos.

Desde o início, a Ordem se concentrou no estudo da magia, uma força obviamente mais prevalente em Yrth do que na Terra. Inicialmente, os Tomistas tinham que dedicar pelo menos tanto tempo à magia quanto a qualquer outra disciplina. Eles logo reconheceram, no entanto, o potencial para o mal alcançável na pesquisa indisciplinada e começaram a repreender ou expulsar irmãos que buscavam estudos arcanos, com exceção de questões religiosas. Todos os Tomistas são obrigados a fazer juramento de não usar magia para o mal, e a Ordem incentiva fortemente o estudo da ética.

A menina dos olhos da pesquisa Tomista são seus hospitais, especializados em cura mágica. Essas instituições estão localizadas em Mégalos, Teridar, Craine e Calder. A Ordem não rejeita ninguém, mas espera que aqueles que podem façam uma doação adequada. Existem

poucos curandeiros Tomistas — a maioria dos irmãos prefere pesquisar a fazer medicina — mas os que existem são médicos talentosos e excelentes instrutores. Membros da Ordem administram os hospitais, mas a equipe inclui irmãos leigos e curandeiros seculares. Quase todas as formas de cura mágica estão disponíveis nos hospitais Tomistas, mas eles não tentarão ressuscitar os mortos, considerando tal magia contrária à vontade de Deus.

A Ordem de São Tomás aceita homens e mulheres de todas as raças. As abadias Tomistas têm aposentos separados para homens e mulheres, mas todos os membros têm acesso igual a bibliotecas e laboratórios. Existem até algumas abadessas governando conventos.

Devido às habilidades e conhecimentos extraordinários de seus membros, esta Ordem é fundamental na formulação da doutrina da Igreja. Padre Thales Sapiensis, o atual Grão-Mestre, raramente se interessa pela política da Cúria, mas está sempre profundamente envolvido em qualquer debate teológico.

Os Jesuítas

Os membros da Companhia de Jesus vieram pela primeira vez a Yrth durante a década de 1570, chegando a Araterre. A Igreja inicialmente os perseguiu, já que seu tipo de monaquismo era surpreendentemente diferente das ordens beneditinas. No entanto, seu zelo óbvio e atividade missionária bem-sucedida (para não mencionar os juramentos de lealdade à Cúria) acabou conquistando respeito e favor.

Embora façam votos de obediência, pobreza e castidade, os monges Jesuítas não são enclausurados e frequentemente saem pelo mundo para realizar a obra de Deus. Sua filosofia exige que levem a Igreja ao povo, em vez de levar o povo à Igreja. O púlpito de um Jesuíta pode ser um caixote em uma praça movimentada da cidade ou um poste de cerca em um terreno comum. Os membros da Companhia também são conhecidos por sua amplitude intelectual e rigor. Eles podem seguir muitas profissões além de monge, como arquiteto, diplomata, comerciante, médico, professor ou mago. (Todos os ganhos, é claro, vão para a Companhia.) Existem conselheiros Jesuítas em praticamente todos os tribunais nobres Megalanos.

A Companhia de Jesus às vezes se intromete na política. Sua influência é tal que outros frequentemente a acusam de conspiração... muitas vezes

Os Miquelitas

Um grupo de sacerdotes e cavaleiros fundou a Ordem do Arcanjo Miguel em 1412 como uma “ordem auxiliar” secular para orientar uma inquisição contra os não-crentes em Mégalos. Os Miquelitas lidaram apenas com crimes religiosos por 200 anos, até que os hereges se tornaram raros no Império. Eles então assumiram funções semelhantes às da polícia da Terra, investigando assuntos políticos e crimes espetaculares ou mágicos. Seus métodos de investigação são sofisticados o suficiente para combater criminosos inteligentes e feiticeiros.

A Terra medieval não tinha equivalente aos Miquelitas, e em Yrth eles não são guardas da cidade nem cavaleiros. Existem organizações Miquelitas separadas em cada uma das terras Cristãs. Eles cooperam, mas não compartilham nenhuma liderança.

Miquelitas Megalanos, os sucessores diretos da Ordem original, são fanáticos, exclusivamente do sexo masculino e, efetivamente, sob o controle reconhecidamente frouxo do Imperador, apesar de suas armadilhas religiosas.

Os Miquelitas de Caithness são investigadores qualificados e bons “policiais de rua”, geralmente de nascimento comum, e se reportam formalmente ao arcebispo, mas trabalham em estreita colaboração com as autoridades seculares.

Os Miquelitas Cardielenses são puramente policiais, sem nenhuma ligação com a igreja; alguns são Muçulmanos e todos se reportam ao Príncipe. Todos são mantidos por propriedades concedidas à Ordem e estipêndios da coroa ou da igreja. Para os Miquelitas em Caithness e Cardiel, o melhor tipo de agente do FBI americano é um bom modelo. Em Mégalos, um inquisidor espanhol é uma analogia mais próxima.

Miquelitas trabalham em equipes de cerca de cinco pessoas, chamadas Punhs de Miguel em Mégalos e Mãos de Miguel em Caithness e Cardiel. Em Mégalos, um membro será sempre sacerdote. Em Cardiel, pode haver um mulá. Exceto em Caithness, região de mana baixo, sempre haverá um mago no grupo também. A ordem Caithnessense não tem tantos magos quanto equipes de Mãos, e está sempre interessada em recrutar mais.

Os Miquelitas usam uma túnica azul com um escudo branco. Em Mégalos e Caithness, o escudo é dividido por uma cruz azul.

corretamente. Alguns até afirmam que a Companhia usa o assassinato para atingir seus objetivos. Às vezes não está claro o que os Jesuítas Yrthianos ganham com suas manobras políticas, mas é evidente que eles têm uma agenda que só eles conhecem.

Os magos Jesuítas são particularmente misteriosos. Muitas vezes têm poderes incomuns ou mesmo únicos, cujos segredos nunca revelam. Boa parte desses poderes parte parece vir de dispositivos mágicos de origem desconhecida. Isso levou a suspeitas profundas e justificáveis entre os magos seculares.

Os Constantinianos

São Constantino foi um monge do século 16 encarregado dos Arquivos Imperiais de Mégalos. Ele escreveu sobre lógica, filosofia e ontologia e é mais conhecido por seu livro *A Organização da Vida Cotidiana*, uma cartilha sobre as filosofias e aspectos práticos de gerenciamento e administração. Em seus últimos anos, ele construiu um pequeno mosteiro nos arredores da capital com o apoio do Imperador. Este se tornou o núcleo da pequena Ordem Constantiniana, cujos membros desempenham papéis fundamentais na administração da Igreja e do Império.

As terras do sudoeste de Ytarria são o lar dos seguidores do Islã. Sua fé é direta, mas abrangente; basta proclamar: “Não há Deus senão Alá e Maomé é Seu Profeta”, para ser aceito como Muçulmano. Os Muçulmanos reconstruíram a grande cultura urbana e mercantil da qual se lembram na Terra medieval e estão orgulhosos neste novo mundo.

HISTÓRIA

O Islã apareceu na Terra no início do século 7 EC, trazido pelo Profeta Maomé na cidade árabe de Meca. Ele explodiu como uma fé e poder político em todo o Norte da África e no Oriente Médio, e alcançou até a China, Índia e Espanha, eventualmente confrontando a Europa Cristã e outros rivais como sua própria religião principal. Mas as terras Muçulmanas acabaram se dividindo em vários estados, dividindo seu poder significativo e, conseqüentemente, sofreram reveses:

invasores da Ásia Central derrubaram muitos governantes árabes... apenas para se converterem ao Islamismo. O Cataclismo ocorreu quando o Islã enfrentou pela primeira vez os cruzados Cristãos da Europa.

Chegada em Yrth

Embora o Cataclismo tenha sido tão surpreendente para os Muçulmanos quanto para qualquer outra pessoa, a fé se adaptou rapidamente. Afinal, o próprio Alcorão mostra que Deus poderia recriar o mundo a qualquer momento que desejasse; Sua vontade é misteriosa, mas Ele não colocou os fiéis em uma posição insustentável.

Os Muçulmanos levados à Yrth, principalmente Árabes e Norte-Africanos com alguns Persas, encontraram-se em um país vasto e vazio de planícies áridas e ondulantes e rios sinuosos. Alguns adotaram o estilo de vida nômade de seus antepassados Beduínos e Berberes, vagando, lutan-

do e pastoreando. Em oásis e ribeiras onde se reuniam para o comércio, surgiram cidades, abrigando refúgios para médicos, artistas, poetas, mulás (professores e estudiosos da lei sagrada) e homens santos. Uma cultura dual cresceu, parte nômade, parte urbanizada, mas unida pela fé. Encontros com não-humanos e a existência da magia eram assustadores, mas a magia era coberta pela lei, embora as primeiras experiências ruins tenham deixado alguns Muçulmanos receosos com isso. Os não-humanos podem ser comparados aos gênios da lenda; alguns membros dessas outras raças até se converteram ao Islã.

Os fiéis não tentaram imediatamente recriar as grandes nações Muçulmanas da Terra. Durante este período, os dois ramos principais do Islã, Sunita e Xiita (pág. 69), viveram em relativa harmonia. Os mulás argumentavam teologia, mas nômades e camponeses estavam mais preocupados com suas rixas por causa de roubos de cabras e territórios.

A Vida Após a Morte

A maioria das religiões humanas em Yrth postula algum tipo de vida após a morte, separada do mundo mundano, onde residem as almas dos mortos. A disposição das almas mortas é da competência do divino, e os vivos não podem interferir no assunto.

Isso significa que as mágicas que aparentemente manipulam os mortos (por exemplo, Convocar Espírito, Aprisionar Alma e Ressurreição) são controversas. A Igreja os classifica como magia negra e também afirma que essas mágicas não afetam, de fato, as almas. Um bom Cristão acredita que a entidade invocada por uma mágica Convocar Espírito é, na melhor das hipóteses, um tipo de “eco” do falecido e, na pior, um demônio enganador. Além disso, qualquer um trazido de volta à vida por magia secular, em oposição a um milagre divino genuíno, é tratado como uma espécie de morto-vivo.

Alguns teólogos sustentam que as mágicas de ressurreição são legítimas — se funcionam, a alma evidentemente não fez a sua passagem e, portanto, tais convocações não são mais do que uma forma extrema de cura; se eles não fizessem nada, o objetivo estaria realmente morto. Isso é muito debatido, mas principalmente como um ponto teórico; as mágicas em questão são, afinal, pouco conhecidas e difíceis de operar. Os principais ramos do Islã e do Judaísmo tem uma linha de pensamento semelhante, embora existam seitas das três religiões com pontos de vista divergentes.

As religiões das Raças Ancestrais têm comportamentos muito diferentes. A maioria dos anões, elfos e orcs acreditam que a magia de necromancia faz exatamente o que parece fazer. Em seu sistema de crenças, a alma de uma pessoa não “vai” a lugar nenhum após a morte, mas se funde com o mundo em geral. Convocar Espírito e mágicas relacionadas fazem com que a essência de uma pessoa se reintegre, temporária ou permanentemente. É possível que ambos os pontos de vista estejam certos... ou que algo muito mais complicado seja a realidade.

ISLÃ

A Nova Cidade Sagrada

No ano 1160 — 555 do calendário Islâmico baseado na lua — tribos nômades, nas profundezas da cordilheira chamada Muralha do Altíssimo, descobriram um grande vale. Eles encontraram uma grande rocha negra projetando-se do fundo do vale, com passagens do Alcorão esculpidas em sua superfície. Sobre ele estava sentado um homem idoso. Ele os cumprimentou em Árabe, dizendo que esperava há 60 anos para mostrar aos Muçulmanos de Yrth onde construir sua cidade sagrada. Estupefatos por uma sensação de santidade, os membros da tribo partiram, prometendo voltar com o máximo de mulas que pudessem reunir.

Quando eles voltaram, vários meses depois, o velho estava morto — mas seu cadáver não havia se decomposto em nada e não fora tocado pelos necrófagos. Os mulas declararam isso um sinal e fundaram a cidade oculta de Geb'al-Din (veja pág. 126) no local. Logo veio a substituir Meca para os Muçulmanos de Yrth. Mas os Muçulmanos Ytarrianos permaneceram, em sua maioria, dispersos e desunidos. Foi preciso um choque externo para mudar tudo.

As Guerras

A Grande Cruzada de 1440, uma invasão Megalana, surpreendeu os Muçulmanos com sua elemento de surpresa e ferocidade. Ainda assim, eles responderam rapidamente, e por volta de 1450 os domínios dispersos de vários xeiques haviam se aglutinado em nações. A primeira foi al-Haz, com um homem santo xiita como Sultão e Imame Chefe, alegando ser o líder supremo dos Muçulmanos em Yrth. Alguns anos depois, tribos sunitas do norte fundaram al-Wazif, nomeando seu chefe mais capaz como Califa — o líder político e espiritual do Islã. As tribos sunitas dispersas do sudeste fundaram al-Kard pouco depois, sob o comando de um Sultão que dava lealdade meramente nominal ao Califa. Apenas a ameaça de um inimigo comum e o espírito de irmandade Islâmica impediram a guerra entre as facções.

Essa aliança não durou muito. Mégalos acabou concentrando suas atenções em al-Kard como o oponente mais fraco, e al-Wazif aproveitou a oportunidade para tentar tomar o controle de Geb'al-Din dos xiitas de al-Haz. Seguiu-se uma série de 20 anos de guerras quadrilaterais, durante as quais al-Kard caiu nas mãos dos exércitos Cristãos. Diante da crescente ameaça Megalana, as duas nações Muçulmanas sobreviventes concluíram uma trégua

garantindo aos sunitas o acesso à Cidade Sagrada, que se mantém até hoje. Desde então, conflitos com Mégalos vêm e vão, e o que era al-Kard se tornou a nação independente e religiosamente diversa de Cardiel. Embora a situação pareça ter atingido uma espécie de equilíbrio, as Guerras de Fronteira (pág. 16) mostraram quão frágil é esse estado de coisas.

A FÉ

O Islã é baseado na palavra de Deus revelada no Alcorão, bem como nos *hadiths*, os ditos e atos relatados do Profeta Maomé. A palavra Árabe *Islã* significa “submissão”; o Profeta pregou essa reverência a Deus em todas as coisas. Para o Muçulmano, a religião é mais do que uma questão de realização espiritual; é um modo de vida.

O Alcorão é o principal guia de comportamento do Muçulmano. Não é considerada obra de um autor mortal, mas sim a palavra direta de Deus. Cada sílaba é divina — Maomé foi meramente o instrumento por meio do qual Deus fez Sua vontade conhecida. É a palavra final de Deus; quaisquer outras “revelações” são automaticamente falsas. As traduções são falhas por definição; a única maneira adequada de estudar o Alcorão é em Árabe.

A idolatria de qualquer tipo é estritamente proibida. É um pecado associar qualquer coisa a Deus ou criar uma representação Dele. Mesmo as representações da forma humana são tradicionalmente consideradas impróprias, visto que o homem foi feito à imagem de Deus. Por esse motivo, a maior parte da arte Islâmica é de natureza abstrata. A caligrafia, entretanto, é muito refinada. Frequentemente, grandes obras de caligrafia consistem em versos do Alcorão trabalhados em formas e padrões geométricos.

Não há separação entre igreja e estado no Islã; a mais alta autoridade religiosa entre os homens, teoricamente, cabe ao governante — o Califa de al-Wazif e Cardiel, o Sultão de al-Haz. O crescente é o símbolo tradicional da fé, frequentemente usado para marcar mesquitas. Nenhum traje específico é exigido para o acadêmico Ulemá (pág. 67), embora as vestes pretas sejam comuns.

Os Cinco Pilares

O núcleo da Fé são os deveres básicos conhecidos como os Cinco Pilares do Islã. O primeiro deles, *Chahada*, é a profissão de fé em Alá e Seu Profeta. Basta pronunciar esta breve oração e acreditar, para ser um Muçulmano.

Salat, o segundo pilar, é a adoração. Os Muçulmanos oram cinco vezes ao dia, ao amanhecer, meio-dia, meio da tarde, pôr do sol e ao anoitecer. Eles ficam de frente para a *quibla*, na direção de Geb'al-Din, e repetidamente se prostram em pé. (Na Terra, a *quibla* está na direção de Meca.) Pode-se orar em qualquer lugar, mas prefere-se uma mesquita (pág. 67). Os viajantes geralmente carregam tapetes especiais para orar. Os Muçulmanos quase sempre vão a uma mesquita ao meio-dia às sextas-feiras. Os Imames, estudiosos do Alcorão, fazem sermões e lideram a congregação em oração, embora os Imames não sejam necessários para uma adoração válida. Os Muçulmanos sempre se lavam ritualmente antes de orar.

Caridade, ou *Zakat*, é o terceiro pilar. Espera-se que todos os Muçulmanos doem aos necessitados, em especial aos órfãos, viúvas e peregrinos. Pelo menos 5% da renda de uma pessoa é normal.



O quarto pilar é *Saum*, o jejum. Durante todo o mês lunar do Ramadã, nenhum Muçulmano deve comer ou beber qualquer coisa que não seja água enquanto o sol brilha. Mulheres grávidas, idosos, doentes e viajantes estão isentos. O fim do Ramadã é marcado por uma grande festa.

O quinto e último pilar é o *Hajj*, ou peregrinação. Pelo menos uma vez na vida de todo Muçulmano, ele deve fazer esta jornada sagrada, em parte em homenagem à Peregrinação do Adeus de Maomé, a jornada final do Profeta a Meca antes de morrer. No entanto, o ponto crucial do Hajj é reacender a humildade, abandonar as trivialidades egocêntricas da vida diária e regozijar-se na comunidade do Islã sob Alá.

Não sendo Meca alcançável, pela vontade de Alá, os Muçulmanos Yrthianos agora viajam para Geb'al-Din. Milhares fazem a viagem todos os anos; os pobres entre eles pedem esmolas ao longo do caminho. Grandes caravanas de peregrinos, protegidas por tratado e santidade de propósito, são uma visão comum ao longo das estradas para a Cidade Oculta. O crescimento lento e constante desses grupos à medida que avançam em direção à pedra negra do Alcorão, centro do Islã em Yrth, representa em parte a jornada de dentro para fora, de um eu para o outro e para todos.

Destino e Livre Arbítrio

O Islã declara que todo evento, desde o início dos tempos até o fim do mundo, é predeterminado por Deus. Também afirma que cada pessoa tem livre arbítrio e é responsável por suas ações. Deus deu aos homens o poder de escolha e a habilidade de distinguir entre o bem e o mal. Por ser onisciente, Ele sabe qual escolha cada indivíduo fará, sem influenciar a pessoa de nenhuma forma.

Consequentemente, alguns Muçulmanos são fatalistas, sustentando que a hora de suas mortes não cabe a eles controlar — o que pode torná-los formidavelmente corajosos na batalha. Por outro lado, as histórias populares em terras Muçulmanas estão cheias de heróis que encontram grandes tesouros ou sofrem grandes desastres de maneiras aparentemente arbitrarias; tal é o destino. A única catástrofe seria se eles perdessem a esperança em Deus. No entanto, um Muçulmano irá, por exemplo, consultar um médico ou tomar remédios se estiver doente; pode ser seu destino ser curado.

A Umma e o Ulemá

Os Muçulmanos têm um forte senso de sua religião como um todo unificado e podem sentir lealdade à *umma*, a comunidade de crentes, acima de tudo. Esta comunidade é totalmente voluntária; o Alcorão afirma explicitamente que nenhum homem deve ser forçado a se converter ao Islã.

A fé não tem hierarquia clerical formal — os serviços de um sacerdote não são exigidos para uma pessoa ser um bom Muçulmano — mas os *Ulemás*, a classe de estudiosos religiosos, são muito respeitados como guias para corrigir o entendimento. A liderança religiosa é, portanto, conferida pelo consenso da comunidade, não por or-

denação formal, embora as qualificações de uma escola ou universidade religiosa quase garantam a aceitação. Qualquer homem aceito como conhecedor da fé e de bom caráter pode se tornar um imame. Em termos de jogo, isso é tratado como Clericato sem Hierarquia Religiosa; a maioria dos imames tem Status 1.

Uma maior senioridade entre os Ulemás vem do maior aprendizado e sabedoria reconhecida. O mulá geralmente atua como professor e talvez como líder da comunidade ou juiz; tais figuras respeitadas podem ter Status 2-5. É necessário um acordo geral entre os Ulemás para realizar uma mudança significativa na doutrina ou interpretação.

Mesquitas

Uma mesquita é um edifício dedicado à oração Muçulmana, às vezes com uma escola anexa. Características importantes costumam incluir instalações para os fiéis lavarem as mãos e os pés antes de entrarem na parte principal do edifício, procedimento geralmente visto como uma característica central da fé — especialmente quando os fiéis se prostram para orar, então, pragmaticamente, chão limpo é essencial. Também está presente uma grande sala de oração aberta, com um púlpito e um nicho indicando a *qibla*. A chamada para a oração é feita por *muezins* de altos minaretes ligados a mesquitas ou das portas de locais de culto menores. Nas cidades Sunitas, a magia às vezes é usada para aumentar o apelo; visitantes Xiitas acham isso desagradável, na melhor das hipóteses, e, na pior, blasfêmia.

A presença do sexo oposto é considerada uma distração durante a oração, então as mulheres costumam orar em casa — mas muitas mesquitas maiores têm dois salões de oração separados, um para cada gênero.

A SHARIA

A Sharia é o código legal Islâmico. Consiste em regras extraídas do Alcorão e dos hadiths, conforme interpretadas ao longo dos séculos, complementadas, geralmente em questões locais específicas, por decretos de governantes Muçulmanos. Não existe um código secular separado; a Sharia regula a vida religiosa, social, política e privada.

Em Yrth, todos os casos são ouvidos em tribunais religiosos, supervisionados por um juiz em tempo integral conhecido como *cádi*, ou em cidades menores, por um mulá. As leis geralmente são interpretadas de maneira justa, e muitos cádis são pensadores religiosos nobres que não podem ser tentados por subornos ou influenciados pelo status social. No entanto, Muçulmanos de baixo status fazem piadas sobre cádis, já que nem *todos* são tão santos quanto desejam parecer. Cristãos e Judeus — os “povos do livro” protegidos por uma tradição de longa data — têm pelo menos direitos básicos sob a Sharia, embora possam ter dificuldade em reivindicá-los em regiões intolerantes.

Dervixes Julnaris

Essa ordem sufi foi fundada por volta de 1750 pelo poeta, músico e estudioso Julnar ibn-Daud abd-al-Malik ath-Thamadi. Eles são frequentemente conhecidos como os “Dervixes que Cantam”, embora não sejam os únicos dervixes a usar cânticos e o canto como um sistema meditativo, e também como “os Portadores da Verdade”. Eles estão empenhados em perceber o universo como ele realmente é, sustentando que, quando tudo é compreendido sem engano, o caminho para Deus se torna claro.

Eles usam um sistema extremamente complexo de cânticos e canções solitárias e comunitárias, em parte formuladas e em parte improvisadas, para focalizar suas mentes. No processo, alguns ganham uma habilidade fantástica de perceber fatos que estão ocultos para os outros. Essas habilidades tornam os Julnaris muito úteis para os poderosos; no entanto, esses guias exigem um compromisso absoluto com o ideal da verdade.

Para mais informações sobre como projetar personagens Julnaris, consulte *Lentes Místicas*, pág. 215.

Como no direito Europeu medieval, as punições são geralmente do tipo “olho por olho”; os ladrões só têm as mãos cortadas se roubam grandes quantias. A usura, definida como a cobrança de *qualquer* juros sobre empréstimos, é um pecado e é ilegal; os comerciantes procuram parceiros de negócios, não banqueiros. A Shari’a é na verdade projetada para prevenir rixas de sangue e punições excessivas, com bastante espaço para pagamentos de compensação e incentivo ao perdão, embora isso nem sempre funcione. Ele também tem regras bastante rígidas de evidência; a condenação por muitos crimes requer várias testemunhas oculares.

Comida e Bebida

O Islã inclui um conjunto de regras alimentares, conhecido como *halal*, um tanto semelhante ao kosher Judaico (pág. 75), notavelmente proibindo a carne de porco. Também proíbe o álcool e outros tóxicos. Em al-Haz, esta lei é aplicada com rigor. O álcool é tolerado em al-Wazif como um costume da minoria Cristã, e os Muçulmanos negligentes costumam ter vinho em casa, mas é desaprovado, e a embriaguez em público é um crime grave. Em ambos os países, os infratores são açoitados.

Direito de Família

No Islã, o casamento assume a forma de um contrato entre marido e mulher. O noivo negocia o contrato com o guardião da noiva, geralmente seu pai ou irmão mais velho. O preço da noiva deve ser especificado no contrato e é pago diretamente à noiva. O noivo não recebe dote. A noiva tem o direito de recusar um casamento que seu tutor tenha feito para ela, mas não pode se casar sem sua permissão, a menos que ela tenha sido casada anteriormente.

O Alcorão permite que um homem tenha até quatro esposas ao mesmo tempo, mas ele deve tratá-las todas igualmente; uma mulher só pode ter um marido de cada vez. A legalidade

O Islã não tem nenhuma proibição específica contra a magia, mas seu uso para o mal tem sido tradicionalmente punido severamente, e a idolatria, quanto mais associada a seres demoníacos, é absolutamente proibida.

das concubinas é realmente questionável, mas homens muito ricos às vezes têm grandes haréns.

O homem pode se divorciar de sua esposa a qualquer momento, desde que ela não esteja grávida, simplesmente declarando que se divorciaram, em público, três vezes; ele não precisa dar uma razão. No entanto, sua esposa fica com o preço da noiva. As mulheres podem obter o divórcio, com o consentimento do marido, pagando-lhe uma taxa. Eles também podem obter o divórcio por um cádi se seus maridos forem culpados de crueldade, adultério ou deserção.

Os adúlteros podem ser punidos com a morte por apedrejamento; fornicadores com açoites. No entanto, por interpretações estritas da lei, uma condenação pode exigir várias testemunhas oculares do crime, e falsas acusações de qualquer crime são punidas com severidade.

Dois terços dos bens de um homem morto são distribuídos entre seus parentes; o terço restante pode ser dividido da maneira que o falecido desejar. Um sistema complexo determina as partes recebidas por esposas, filhos e parentes consanguíneos; basicamente, o tamanho da parte é determinado pelo grau de parentesco.

Escravidão

O Islã vê a escravidão não como uma coisa *boa*, mas talvez como algo inevitável. Os Muçulmanos podem possuir escravos, mas é um ato virtuoso libertá-los. No entanto, é ilegal libertar um escravo que não tem habilidades ou outra maneira honesta de se sustentar! Os escravos são protegidos de abusos por costumes fortes. Veja *Escravidão*, pág. 42 para mais informações.

Muçulmanos livres não podem ser escravizados, mesmo na guerra. Os escravos não ganham automaticamente sua liberdade convertendo-se, mas muitas vezes a recebem eventualmente, pelo menos na vontade de seu dono. Consequentemente, o sistema depende de um fornecimento constante de novos escravos vindos de além das fronteiras do Islã.

Outra lei proíbe a castração de seres humanos. À medida que os Muçulmanos ricos adquiriam a ideia do harém, completo com guardas eunucos, os escravos procuravam vítimas para esse propósito quando saqueavam muito além de terras conhecidas, onde a lei poderia ser efetivamente desrespeitada. Na prática, há poucos guardas eunucos encontrados fora dos haréns dos *muito* ricos e poderosos, e muitos deles são orcs ou ogros — que, não sendo humanos, não são cobertos pela lei.

Heresia

Muitos Muçulmanos argumentariam que sua fé não tem o conceito de “heresia” como os Cristãos a entendem. Eles dificilmente podem negar que tem suas divisões — principalmente entre Sunitas e Xiitas — mas nenhum desses grupos diria que os outros não eram Muçulmanos verdadeiros. Isso, dizem eles, é uma diferença entre eles e os Cristãos divididos e confusos.

Juramentos Muçulmanos

Os Muçulmanos levam os juramentos muito a sério, apesar da tendência comum de fazê-los sem muita necessidade. Às vezes, por exemplo, um homem pode declarar que, se ele quebrar sua palavra, suas esposas estarão divorciadas, e seus escravos libertados — e isso é considerado totalmente obrigatório.

No entanto, jurar “por Alá” é considerado simplesmente enfático, não blasfemo.

Além disso, não há um paralelo ou mesmo um conceito para “ateu” na fé de Maomé; para os Muçulmanos, os “incrédulos” reconhecem a presença de Deus e que todos os caminhos levam a Ele, mas se recusam a reconhecer isso ou agradecer por Sua generosidade. Ainda assim, o Alcorão ensina que todos os profetas, Muçulmanos ou não, trazem maior sabedoria de Deus para a humanidade, então isso não deve ser interpretado como significando que os do Islã são intolerantes. Eles se recusam a condenar qualquer outra fé, vendo-os como caminhos diferentes para a verdade. Eles também não forçarão ninguém a se converter à sua crença. É verdade que o idealismo religioso muitas vezes se choca com a realidade sangrenta, como atestam a história do Islã e os conflitos internos atuais.

DIVISÕES DO ISLÃ

Muito antes do Cataclismo, o Islã havia se dividido em dois grupos, os Sunitas e os Xiitas, e membros de ambos os grupos se encontravam em Yrth. A divisão original foi causada por uma disputa sobre a sucessão após a morte de Maomé; a minoria Xiita apoiava as reivindicações do primo de Maomé, Ali, enquanto a maioria dos Sunitas apoiava Abacar, que se tornou o primeiro Califa na Terra. Após uma série de negociações, o assassinato de Ali e outras mortes, a divisão tornou-se arraigada. Os Xiitas sustentavam que o direito de governar era hereditário na família de Ali, enquanto os Sunitas adotavam a ideia mais pragmática de que um líder poderia ser selecionado pelo consenso da comunidade.

Com o tempo, os dois grupos desenvolveram outras diferenças. No entanto, muito disso é esquecido ou irrelevante para todos, exceto para os fiéis mais educados de Yrth.

Hoje, deixando de lado a rivalidade nacionalista, o principal ponto prático de discórdia é a magia. O Islã não tem nenhuma proibição específica contra a magia, mas seu uso para o mal tem sido tradicionalmente punido severamente, e a idolatria, quanto mais associada a seres demoníacos, é absolutamente proibida. Isso levou a um forte sentimento de desaprovação em relação à magia entre alguns Muçulmanos Yrth. No entanto, sua utilidade na guerra e na paz era clara demais para ser ignorada.

As Visões das Religiões Humanas Sobre os Não-Humanos

Algumas das religiões que a humanidade trouxe para Yrth estavam bem acostumadas a se promover. Além disso, elas eventualmente se tornaram as crenças da raça dominante em Ytarria. Muito em breve, eles começaram a se espalhar para raças não-humanas.

Isso representava um problema complexo para os teólogos, alguns dos quais se recusavam a aceitar que os não-humanos tinham alma, quanto mais que podiam se converter. No entanto, a maioria concluiu que a forma externa era menos importante do que a natureza interna e que a crença não-humana podia ser sincera e não deveria ser negada. O Islã, em particular, lembrava que o próprio Alcorão falava de *gênios*, espíritos de fogo sem fumaça, criados por Deus, que podiam se tornar Muçulmanos devotos, então criaturas com diferenças menores que *essas* para a humanidade dificilmente poderiam ser rejeitadas. No entanto, nem todos os Muçulmanos são tolerantes o suficiente para estender a mão aos não-humanos.

O Cristianismo teve mais problemas teóricos — a Bíblia tinha pouco a dizer que parecesse relevante — mas, eventualmente, os teólogos determinaram que os não-humanos eram descendentes dos “gigantes” sugeridos em alguns textos, filhos de Adão muito mudados ou exilados de um Éden diferente. Qualquer que seja a verdade — e o debate intelectual continua — seria errado (e pouco político) ignorar até mesmo a possibilidade de salvar uma alma. Pequenos e goblins cidadãos de Mégalos são bons exemplos de Cristãos não-humanos.

O Judaísmo considera isso mais uma questão de debate abstrato do que de doutrina. A religião nunca buscou convertidos, mas educadamente sugeriu aos não-Judeus que eles deveriam seguir algumas regras morais básicas que podem ser encontradas em outras religiões. Ocasionalmente, alguns curiosos não-humanos estudam o Judaísmo e procuram se converter; muitos rabinos realmente tentam, com muita delicadeza, desencorajar isso, para evitar aborrecer os Cristãos ou Muçulmanos locais, mas raramente algum crente será tranquilamente aceito em uma sinagoga após avaliação cuidadosa de como as leis e requisitos Judaicos podem ser aplicados.

Os pagãos variam amplamente no tratamento que dispensam aos não-humanos; a maioria é acolhedora, alguns realmente *adoradores*, mas outros são violentamente hostis.

Sunitas

Os pragmáticos e consensuais Sunitas tiveram pouca dificuldade em resolver esse problema. O uso indevido de magia pode ser punido como qualquer outro crime e, caso contrário, um mago pode ser um bom Muçulmano. Portanto, a magia é bastante comum em al-Wazif. Na verdade, alguns teólogos Sunitas a estudam, vendo isso como parte da busca sagrada do entendimento, que Maomé encorajou especificamente.

O principal limite dos magos Wazifenses é que eles são obrigados a se declarar ao concluir o curso de estudos básicos e, a seguir, servir ao governo do Califa por dois anos, geralmente no exército. Qualquer pessoa encontrada praticando magia e não puder provar que o fez enfrentará um interrogatório complicado por um painel de mulás e magos, e suspeitas de atividades possi-

velmente diabólicas — seguido por um período de dois anos no exército se forem julgados meramente descuidados ou preguiçosos. As mulheres que são magos preocupam-se com as convenções sociais comuns, mas geralmente são toleradas; elas podem servir seus dois anos ao governo dentro da equipe pessoal doméstica de governantes ou administradores, ou serem dispensadas do dever de tempo integral em troca de um período mais longo de serviços ocasionais ao governo. Magos estrangeiros visitantes são tolerados, mas são vistos como, simplesmente, estrangeiros com muito poder; eles são vigiados de perto e processados caso suas atividades incluam qualquer tipo de contravenção.

Os mágicos Wazifenses estão muito preocupados com a crescente animosidade contra a magia em al-Haz, temendo que algum dia eles tenham o acesso proibido a Geb'al-Din.

Xiitas

O Islamismo Xiita se baseia, acima de tudo, na oposição à maioria consensual e na fé na sabedoria dos herdeiros de Ali. Consequentemente, ele forneceu um lar espiritual para muitos que duvidaram da moralidade da magia quando a viram pela primeira vez em Yrth — especialmente porque nenhum dos pretendentes ao status de liderança Xiita que apareceram naqueles dias tinha qualquer talento mágico. A magia parecia perigosa e moralmente duvidosa para essas pessoas.

Essa suspeita se transformou em hostilidade ativa ao longo dos anos. Embora a magia não seja ilegal em al-Haz, ela é monitorada de perto. É geralmente aceita a ideia que Alá perdoará os magos que trabalham para o bem do Islã, mas, a maioria dos Xiitas acreditam que o uso de mágicas para qualquer outro propósito levará o mago à condenação.

Alguns mulás querem proibir totalmente a magia. À medida que a ameaça Megalana diminuía com o passar dos anos, seu número aumentava; as Guerras de Fronteira (pág. 16) causaram alguma incerteza, mas quando o avanço legionário foi interrompido, a sensação de ameaça diminuiu, substituída por uma sensação de que a magia era uma ferramenta dos infiéis. Os radicais ainda são minoria; nas regiões sob seu controle, entretanto, qualquer demonstração de poder arcano provavelmente atrairá respostas rápidas e dolorosas.

Sufistas

Os Sufistas são Muçulmanos de tendência mística; místicos Sufistas em tempo integral são conhecidos como *dervixes*. (A palavra “Sufi” pode ser derivada de *suf*, uma camisa de lã grossa usada por muitos dervixes.) Seu objetivo final é a união espiritual com o universo como a manifestação de Deus. Os Sufistas alcançam isso por meio do êxtase espiritual provocado por cânticos, jejuns, disciplina severa e meditação intensa. Alguns (os “dervixes rodopiantes”) usam uma dança rigorosa.

Existem várias ordens de dervixes em Yrth, geralmente organizadas em torno de um líder espiritual. Eles frequentemente constroem “mosteiros” em regiões remotas, onde podem se concentrar no divino. Ao contrário dos monges Cristãos, no entanto, os Sufistas não fazem votos. Às vezes, eles podem ter esposas e filhos, possuir propriedades e exercer ocupações comuns. Os Sufistas tendem para o não-convencional, que é uma das razões pelas quais eles aceitam algumas dervixes mulheres.

Visto que se acredita que os líderes Sufistas têm comunhão com Deus, suas declarações costumam ser consideradas sagradas. Após a morte de um sufista particularmente sagrado, ele (ou ela) se torna um santo, e seu túmulo, um local de peregrinação.

Muçulmanos muito ortodoxos às vezes consideram os Sufistas como excêntricos ou idólatras perigosos, especialmente porque alguns dervixes são relativamente casuais em sua obediência às leis sagradas. As atitudes das ordens Sufistas em relação à magia variam amplamente, mas são mais frequentemente favoráveis do que hostis; os Sufistas são tradicionalmente tolerantes, dentro de limites amplos.

AS ORDENS GHAZI

As terras Muçulmanas e Cristãs de Yrth estão em contato há muito mais tempo do que seus antepassados medievais e, inevitavelmente, houve algum intercâmbio. Um deles é a ideia de “ordens” de guerreiros.

Certamente, o Islã sempre teve seus “ghazis” — guerreiros que juraram lutar pela fé — mas os ghazis de Yrth criaram grupos formais que enfrentam as ordens dos cavaleiros Cristãos em termos muito

semelhantes. De fato, muitos falantes de Inglês se referem a eles como “cavaleiros” e até reconhecem que eles atendem aos ideais da cavalaria muito bem, em se tratando de incrédulos. Os guerreiros pertencentes a qualquer uma dessas ordens têm uma Reputação +2 em terras Islâmicas — e +1 em terras Cristãs.

Os Ghazis da Lua Crescente

Alguns dos melhores guerreiros de al-Haz pertencem a esta ordem. Eles estão comprometidos com a defesa do Islã, embora não jurem homenagem ao Sultão; as palavras do Ulemá têm um peso maior com eles.

Os Ghazis do Pégaso

A Ordem de Pégaso, a principal ordem “cavaleiresca” Wazifenses, é jurada ao Califa. Eles estão prontos para servi-lo a qualquer momento e formam a elite de seu exército. Os ghazis mais honrados de Pégaso também atuam como guarda pessoal do Califa. Sendo Sunitas, e mais ativos nas guerras contra Mégalos devido à fronteira compartilhada das duas potências, os Pégasos têm pouca aplicação para os cavaleiros da Lua Crescente. A rivalidade entre eles ocasionalmente se torna violenta.

As Visões dos Não-Humanos Sobre as Religiões Humanas

Enquanto elfos e anões têm suas próprias religiões ou conjuntos de crenças (veja pág. 81) que lhes são muito atraentes, tornando as conversões às crenças humanas bastante raras, algumas das outras raças parecem notavelmente inclinadas a aceitar as crenças humanas. Os pequeninos, estabelecidos entre comunidades humanas maiores em todo Yrth, aceitaram as crenças humanas com sinceridade aparentemente completa; a maioria é Cristã e alguns sobem degraus no sacerdócio. Os goblins, igualmente adaptáveis e fascinados pela novidade, também tendem a emular a fé de seus vizinhos humanos mais numerosos, embora muitos clérigos suspeitem que se converteriam a outras religiões por capricho, se fosse seguro e interessante. Se alguém disser isso, os goblins negam com grandes demonstrações de infelicidade. Seus primos hobgoblins mostram pouco interesse em religião, mas vão com a correnteza se parecer um bom negócio.

Aqueles reptantes que escolhem viver entre a humanidade devem ser “mais humanos do que humanos” para serem aceitos. Esses raros indivíduos costumam ser convertidos extraordinariamente devotos.

Finalmente, os orcs e sua laia parecem fundamentalmente incapazes de aceitar as ideias religiosas humanas. Existem algumas exceções genuínas e alguns que simplesmente não entendem a natureza do negócio, mas o choque de temperamento e instinto por vezes é apenas forte demais. A ideia orc de honra, que tende a envolver a destruição ou pilhagem de muitas propriedades, não ajuda. Enquanto sacerdotes e mulás negam que o diabo possa criar uma raça viva, há uma certa tendência inevitável de se perguntar se os orcs são inerentemente diabólicos.

Os Guerreiros do Remígio

Os Guerreiros do Remígio são uma ordem religiosa espalhada por terras Muçulmanas. Eles concordariam que “a caneta é mais poderosa do que a espada”, embora também sejam hábeis em combate. Espera-se deles que memorizem o Alcorão e outras obras Islâmicas, palavra por palavra. Seu papel principal é pregar, ensinar e julgar. Não é suficiente para eles simplesmente *dizer* o que é certo ou errado; eles devem *agir* para promover a vontade de Alá. Eles incluem tudo, desde guerreiros atenciosos e devotos a professores estudiosos, mas enérgicos.

MUÇULMANOS RADICAIS E “HEREGES”

Alguns grupos, começando como Muçulmanos, desenvolveram crenças e práticas tão heterodoxas que os tornam amplamente desprezados e às vezes perseguidos — se alguém reconhece a *maior parte* da realidade de Deus, mas nega o resto, isso torna qualquer blasfêmia ainda pior. Ainda assim, esses cultos incluem alguns fanáticos que se consideram mártires voluntários da verdade.

Kharijitas Yrthianos

Os Kharijitas da Terra surgiram dos mesmos conflitos políticos da divisão Sunita-Xiita. Originalmente aliados de Ali, eles se rebelaram quando ele aceitou o julgamento da disputa; julgamento esse, eles declararam, pertencia somente a Deus. Então, eles assassinaram Ali e declararam que a *jihad* — a luta, e para eles, especificamente, a guerra santa — era o sexto pilar do Islã.

Impiedosamente moralistas e puritanos, eles foram uma fonte permanente de problemas para os primeiros Estados Muçulmanos até que foram mais ou menos eliminados. No entanto, alguns aparentemente sobreviveram — ou pelo menos seus ideais permaneceram interessantes para alguns Muçulmanos. No caos da chegada da humanidade em Yrth, o nome Kharijita foi ressuscitado.

Hoje, os Kharijitas Ytarrianos são geralmente vistos como uma ordem de guerreiros sagrados, embora haja seguidores Kharijitas não com-

batentes. Eles são mais comuns em al-Wazif, onde têm várias fortalezas poderosas; al-Haz os encara com profunda desconfiança por alegarem associação com os assassinos de Ali. Os Kharijitas se opõem amargamente aos Hospitalários, cujas fortalezas ficam do outro lado da fronteira; as Guerras de Fronteira viram muitos confrontos em que quaisquer regras de batalha “cavalheirescas” foram completamente abandonadas, e os Kharijitas anseiam por outra luta. Até agora, seus líderes conseguiram evitar acusações contra o Califa por covardia ou blasfêmia por ter concordado com uma trégua.

De sua parte, o Califa considera os Kharijitas úteis — desde que possam ser mantidos nas fronteiras. Se os Kharijitas que invadem o território Megalano são capturados e enforcados como bandidos, ele não

protesta; se sobrevivem e voltam com inteligência útil, seus generais agradecem.

Os Kharijitas não se opõem à magia, mas não a usam muito. Qualquer Kharijita que treina como mago se irrita se seus dois anos de serviço ao Califa forem pacíficos, exigindo ser enviado contra o infiel.

Em termos de jogo, os Kharijitas autênticos têm *tanto* Fanatismo (às vezes Fanatismo Extremista) *quanto* Intolerância (em relação a Cristãos ou a *todos* os não-Kharijitas). O grupo tem uma Reputação (+3 de Sunitas fanáticos, +1 de Sunitas meramente dedicados, -2 de Xiitas devotos, -3 de Cristãos que conhecem seu histórico comportamental) e geralmente exige um Dever dos membros. Ele também pode atuar como um Patrono (tratado como uma organização poderosa).



Os Hashishin

Os Ismaelitas eram uma seita radical Xiita que surgiu na Terra no século VIII. Eles formaram uma sociedade revolucionária secreta, dada a encontrar significados ocultos no Alcorão. Em 1090, um grupo baseado na Pérsia se separou do corpo principal e começou um programa de subversão e tomada de fortalezas nas montanhas remotas e — sua atividade mais famosa — assassinato de seus inimigos. Eles se tornaram conhecidos pelos forasteiros como *Hashishin*.

As fortalezas do grupo na Terra foram finalmente destruídas, deixando apenas uma seita Ismaelita pacífica. Porém, alguns Hashishin foram apanhados pelo Cataclismo e trazidos para Yrth, onde preservam suas tradições sinistras.

Alguns dos mais antigos se proclamaram líderes, alegando que tinham uma compreensão especial e secreta da verdade — do Cataclismo, por que os trouxe aqui e tudo mais que atraiu convertidos. Como a seita sempre afirmou que havia muitas camadas de doutrina secreta acessíveis apenas à hierarquia “iluminada”, seus seguidores aceitaram isso. Eles atraíram membros entre os confusos e desesperados e começaram a construir fortalezas nas montanhas. Eles preservaram o sigilo quanto à sua verdadeira natureza por anos; apenas gradualmente a comunidade Muçulmana dominante percebeu que a velha ameaça havia retornado, e algumas comunidades Hashishin permanecem não identificadas até hoje. Claro, o talento da seita para subversão e proselitismo secreto ajuda.

Sua sede principal, no alto das montanhas do oeste de al-Haz, é chamada de Al-Amut, “O Ninho da Águia”, em homenagem à sua base semelhante na Terra; oculto por total sigilo e incontáveis mágicas, permanece completamente desconhecido para estranhos. Seu líder, conhecido apenas como o Velho das Montanhas, mora lá e nunca sai, mas determina suas diretrizes e — seus seguidores acreditam — comunga com Deus.

“Hashishin” na verdade significa “usuários de haxixe” — ou, mais coloquialmente, “delinquentes e arrua-ceiros”. A droga em Yrth que leva o nome de “haxixe” é diferente da que existe na Terra, mas produz o mesmo efeito eufórico. A sua venda é proibida no meio Islâmico em Yrth, mas existe discretamente, tornando o nome mais apropriado do que é imediatamente evidente. “Hashishin” é a fonte da palavra em português “assassino”.

Os membros do grupo simplesmente se autodenominam “os verdadeiros seguidores” ou algo semelhante. Seus inimigos muitas vezes pensam que os Hashishin devem de fato ser drogados

inteligência e pela combinação certa de dedicação e maleabilidade, e são cuidadosamente condicionados mentalmente à medida que avançam. Alguns recebem treinamento em magia.

Assassinato Hashishin

Yrth tem assassinos de todos os tipos, de assassinos de becós a refinados envenenadores que frequentam a corte, e a Guilda dos Assassinos assustadoramente profissional de Tredroy (pág. 147). No entanto, o grupo mais temido de todos é o culto que deu nome ao ato de assassinato político. Os *Hashishin* são aterrorizantes porque eles estão comprovadamente dispostos a morrer e também a matar por causa de suas crenças. Esse terror lhes cai muito bem; na verdade, o terror em si é tanto o objetivo de seus assassinatos quanto a morte de inimigos específicos.

Os assassinos Hashishin são treinados em disfarce, furtividade e combate com faca. Normalmente, trabalhando sozinhos ou em duplas ou trios, eles se aproximam de seu alvo, em seguida, sacam as lâminas ocultas e atacam, com o objetivo de acertar golpes mortais antes que guarda-costas ou transeuntes possam intervir e matá-los. Eles não têm escrúpulos em, digamos, atacar uma vítima nas orações das sextas-feiras, pois consideram os rituais da corrente Islâmica como zombarias vazias.

Os Hashishin também adquiriram algum conhecimento de magia. Um mago iniciado sênior pode operar em apoio a uma missão, mas normalmente estará a quilômetros de distância quando os assassinos realmente atacarem.

para prosseguir em suas missões suicidas, mas o fato é que eles são fanáticos religiosos que acreditam piamente que a morte a serviço de sua fé lhes garante a entrada no Paraíso.

Praticamente todas as cidades em terras Islâmicas (e, alguns dizem, além) abrigam cultos secretos dos Hashishin. Seu objetivo teórico é espalhar sua fé por todo Yrth, mas esta é uma perspectiva remota. Eles se veem perseguindo uma grande e longa busca através de estágios lentos — a maioria dos quais envolve a eliminação daqueles que impedem seu progresso. No entanto, sua liderança frequentemente mostra sutileza em sua escolha de alvos, eliminando governantes cujas políticas ameaçariam os Hashishin no longo prazo. Eles tentam espalhar o caos tanto quanto o medo.

Em teoria, as comunidades Hashishin são fundações religiosas que buscam uma espécie de comunismo teológico, mantendo todas as propriedades em comum. Na prática, eles são uma hierarquia teocrática rígida, na qual os escalões mais altos reivindicam níveis mais elevados de iluminação. Membros comuns, conhecidos como *fedayin*, “abnegados”, são obrigados a servir, matar e morrer, sem questionar. Os candidatos aos escalões mais altos são selecionados pela

Personagens Hashishin: Todos os Hashishin têm Fanatismo Extremista e um Dever, o que para alguns fedayin é Extremamente Perigoso — embora muitos sejam deixados no local por anos, espionando e se estabelecendo na sociedade, antes de partir para o ataque (e, portanto, têm um grande e perigoso Segredo). Aqueles que avançam na hierarquia podem obter níveis de Hierarquia no culto. A seita pode representar um Patrono, embora geralmente conceda apenas ajuda que seja diretamente apropriada para uma missão.

Em campanhas distorcidas, os líderes Hashishin podem, *na verdade*, possuir percepções sobre-humanas e, portanto, a vantagem Iluminado.

Balikitas

Os Balikitas são seguidores de Balik Abdallah al-Firuz, um fanático mulá Xiita do noroeste de al-Haz que prega que a magia é uma abominação. Balik declarou uma jihad contra os praticantes de magia em todos os lugares; todos os mágicos, diz ele, são maus e devem ser mortos. Muçulmanos mortos enquanto tentavam matar um mago são mártires, ganhando acesso instantâneo ao Paraíso. Essa crença torna os Balikitas totalmente destemidos.

Magos em todo al-Haz foram vítimas de grupos Balikitas. O próprio Balik foi condenado, com certa indiferença, pelos mulás Xiitas; o Sultão, entretanto, odeia os Balikitas com fervor. Um de seus conselheiros mais confiáveis uma vez foi arrancado de sua cama e açoitado até a morte porque havia rumores de que ele era apenas um mago, e os magos estão cada vez menos dispostos a servir ao estado. O Sultão ofereceu uma fortu-

na em ouro a qualquer homem que trouxesse a cabeça de Balik para ele. Balikitas também atacaram em al-Wazif, onde, se capturados, são torturados publicamente até a morte. Magos em terras Islâmicas começaram a contratar guarda-costas e temem que os Balikitas estejam à espreita em cada sombra.

Os Balikitas podem parecer ter algo em comum com os Hashishin, e suas táticas são certamente semelhantes.

No entanto, os dois grupos nutrem desprezo mútuo como apenas dois grupos de fanáticos podem. Os Balikitas sabem que os Hashishin empregam magia, enquanto os Hashishin observam que os Balikitas são ultraconvencionais na maior parte de sua teologia e, portanto, totalmente opostos à doutrina Ismaelita. A única coisa que mantém os dois grupos longe da garganta um do outro é que ambos têm alvos maiores.

JUDAÍSMO

Os Judeus da Terra na época do arrebatamento do Cataclismo eram um povo disperso. Frequentemente proibidos de possuir terras, eles formaram comunidades isoladas dentro das cidades e vilas dos reinos Cristãos e Islâmicos. Muitos poucos grupos substanciais chegaram juntos em Yrth.

Ainda assim, nos dias de hoje, o Judaísmo como religião e os Judeus como raça prosperam na maioria das principais cidades de Yrth. Embora existam focos de intenso antissemitismo em Caithness e Mégalos, os Judeus são geralmente tolerados. Ainda proibidos de possuir terras ou possuir títulos de nobreza, muitos são artesãos, mercadores, estudiosos e curandeiros. Como suas leis não proíbem explicitamente emprestar dinheiro ou cobrar juros — pelo menos de não-Judeus — muitos banqueiros são Judeus. Eles se tornaram, como na Terra, uma minoria muito importante.

HISTÓRIA

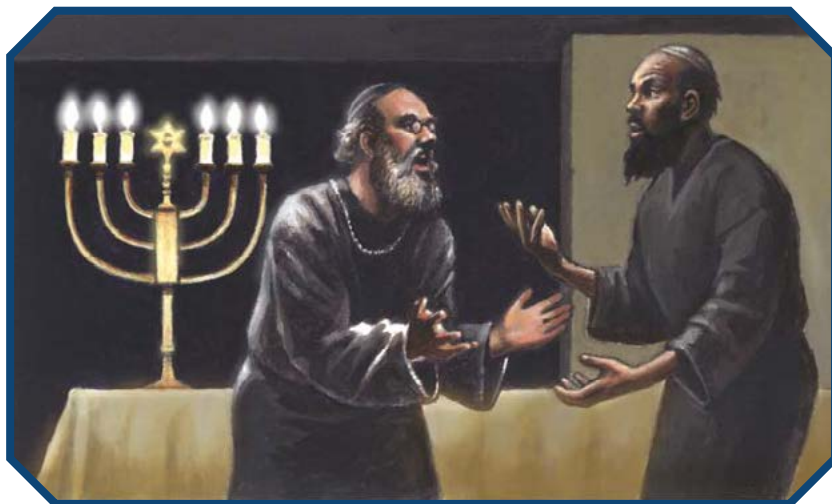
A história dos Judeus na Terra, como um povo e como adoradores de um Deus, remonta aos tempos do Antigo Testamento. Eles se revelaram súditos teimosos e rebeldes do Império Romano, embora, como indivíduos, muitos fossem homens de negócios bem-sucedidos. Por fim, os romanos responderam a uma revolta Judaica destruindo o grande Templo de Jerusalém. Isso deixou os Judeus dispersos e se vendo como exilados, mas preservaram sua identidade distinta. Esta “diáspora” significou que Judeus individuais e pequenos grupos foram apanhados por cataclismos em muitas terras.

Em Yrth, dispersos ainda mais amplamente do que antes, muitos morreram ou foram convertidos à força a

outras religiões. Multidões históricas muitas vezes os culpavam pela “desgraça” que caíra sobre eles. Alguns Judeus simplesmente não conseguiram encontrar parceiros dentro da religião para se casar. No entanto, alguns grupos resistiram e trabalharam diligentemente para localizar e ajudar outros. Rabinos suficientes foram encontrados para preservar as tradições essenciais, embora qualquer distinção entre Judeus do mundo ocidental e Islâmico tenha desaparecido.

por algum tempo, pois não havia comércio suficiente para sustentá-lo e muitos Judeus voltaram suas mãos para habilidades mais úteis naquele momento, mas reapareceram mais tarde quando as velhas restrições foram reimpostas. Alguns Judeus encontraram empregos como conselheiros judiciais e médicos.

As maiores comunidades Judaicas modernas de Yrth estão localizadas nas cidades de Mégalos e Tredroy. Outras são encontradas em quase todas as cidades humanas — há até mesmo alguns



Enquanto isso, reinos Cristãos e Muçulmanos estavam sendo criados por líderes flexíveis e pragmáticos, que se lembravam da *utilidade* prática das comunidades Judaicas na Terra, especialmente sua reputação na medicina. Assim, muitos desses líderes encorajaram ativamente as famílias Judias a se estabelecerem em suas áreas e as protegeram contra a perseguição.

A população Judaica cresceu, vivendo, como na Terra, em grupos unidos de acordo com sua própria lei. O empréstimo de dinheiro na verdade desapareceu

em Sahud — e, de fato, onde quer que haja um lugar para comerciantes ou médicos, duas profissões que os Judeus tendem a dominar. Como na Terra, alguns alcançaram cargos importantes nos tribunais Muçulmanos. Há, tragicamente, ondas de perseguição em pequena escala muito ocasionais em terras Cristãs e cidades Muçulmanas, geralmente quando alguém quer uma desculpa para destruir os registros de agiotas Judeus, mas a maioria dos governantes odeia perder esses cidadãos *úteis* e pune os rebeldes severamente.

O POVO DA ALIANÇA

O Judaísmo, religião predecessora do Cristianismo e do Islamismo, tem muito em comum com essas religiões. Todos os Judeus acreditam que Deus é um e que o homem foi criado à Sua imagem. A adoração de imagens é uma coisa ruim, assim como o assassinato e o adultério. A caridade é obrigatória. A palavra de Deus é revelada nas Escrituras; Suas leis foram dadas aos Judeus por meio de Moisés. Existe alguma crença no Céu e no Inferno, embora isso seja menos central para a fé; O Judaísmo tem pouco a dizer sobre a vida após a morte.

O Judaísmo se diferencia em três coisas. A principal diferença, que não pode ser superestimada, é que os Judeus não acreditam na divindade de Cristo. Para eles, Jesus era um rabino sagrado, um grande mestre e uma figura histórica. Ele não era, entretanto, o Filho literal de Deus, e eles argumentam que a Bíblia nunca o retrata como tal. Para um Judeu, a frase “Filho de Deus” se aplica a todas as pessoas, assim como seu termo “Filha da Língua” se refere às mulheres dotadas de revelações. O Judaísmo insiste que, embora Jesus tenha sido o instrumento para levar a Palavra ao povo de seu tempo, torná-lo divino diminui as conquistas de sua simples mortalidade. Considerando que a Bíblia Cristã gira forte-

mente sobre a morte e ressurreição de Cristo, sua redenção da humanidade e sua angústia do Inferno, a Torá se concentra na libertação do Egito, o dom dos Mandamentos, e a transferência do povo para a Terra Santa. Os Judeus na Mégalos Cristã e suas propriedades geralmente mantêm esse tipo crença para si, mas, como acontece com os Protestantes (pág. 55), esse pragmatismo não diminui o fervor de sua crença.

Em segundo lugar, é muito difícil se tornar um Judeu. Em geral, é preciso nascer um. A tradição Judaica afirma que Deus fez uma aliança com o povo de Israel, e eles e seus descendentes são Seus escolhidos. Ele cuida deles e um dia enviará o Messias para conduzi-los de volta à Terra Prometida, onde reconstruirão o Templo; em troca, eles obedecem aos seus mandamentos e adoram somente a ele. Os Judeus não procuram convertidos — o Povo da Aliança mantém sua herança casando-se dentro da fé. No entanto, se uma Judia se liga a um gentio (não-Judeu), sua descendência é considerada Judia; a linha passa pela mãe na tradição Judaica.

Terceiro, o Judaísmo é uma religião *letrada*. A maioria dos homens e mulheres Judeus podem ler hebraico. As escrituras Judaicas consistem em três corpos principais de texto: A Lei (o Pentateuco ou Torá), os Escritos (Salmos, Provérbios, Lamentações, Eclesiastes, Cântico de Salomão, Jó, Ester) e os Pro-

fetas (o restante do Antigo Testamento). O Talmud é a sabedoria coletada dos rabinos, com quase 2.000 anos de interpretação das escrituras; esta é a lei pela qual os Judeus vivem. Estudar a Torá e o Talmud é um ato sagrado. Judeus em Yrth aprendem uma forma erudita de hebraico para estudar os textos religiosos; embora não considerem as obras sagradas Judaicas traduzidas como sacrilégio, eles enfatizam que a palavra de Deus é melhor abordada em sua língua original.

Ortodoxia

Pelos padrões do Judaísmo moderno da Terra, os Judeus Yrthianos parecem fortemente ortodoxos, vestindo-se com simplicidade e seguindo de perto as leis talmúdicas. No entanto, esta é uma questão de identidade comunitária, não de obsessão religiosa; a maioria dos Judeus é adaptável e tolerante com outras religiões e com pequenos lapsos de seu próprio povo.

Embora as leis Judaicas sejam muitas e detalhadas, muitas delas correspondem a conceitos gerais de bom comportamento, como não roubar ou cometer adultério, e são fáceis de obedecer na maioria dos lugares; uma boa variedade de comida kosher está disponível onde quer que haja uma grande comunidade Judaica. Portanto, não há desvantagem de jogo automático para viver de acordo com a lei Judaica. No entanto, alguém obsessivo sobre os detalhes de tais coisas pode se qualificar para Doutrinas Religiosas (Ritualismo), enquanto alguém que se mantém kosher na ausência de arranjos convenientes pode ser considerado como tendo um Voto de 5 pontos. Qualquer um dos dois tornaria o Judaísmo difícil de manter em segredo.

Magia

Os Judeus de Yrth têm uma postura complexa em relação à magia. Uma série de leis antigas falam severamente contra lidar com “mágicos”, mas como ficou claro, nos primeiros dias da humanidade em Yrth, que a magia funcionava e era essencialmente secular, alguns rabinos fizeram estudos abstratos cuidadosos para avaliar *exatamente* o que era ou não era é proibido.

Eles concluíram que *alguma* magia seguia a filosofia natural e poderia ser lícita, desde que o usuário fosse escrupuloso em se abster de estudos proibidos. Tópicos banidos incluem a maioria das formas de necromancia e qualquer coisa envolvendo demônios, ponto final. Qualquer procedimento que requeira sacrifícios ou invocação cerimonial de espíritos é proibido como idolatria. A

Interpretando um Judeu Yrthiano

PdJs Judeus seriam perfeitamente possíveis na maioria das campanhas, embora poucos Judeus aprendam habilidades de combate hoje (era forçosamente um pouco mais comum logo após a primeira ocorrência do Cataclismo), e qualquer um que fosse conhecido por portar armas ou usar magia de combate seria considerado com extrema suspeita por não-Judeus menos tolerantes. Um personagem Judeu pode ter Estigma Social (Cidadão de Segunda Classe), ou mesmo Estigma Social (Minoria) se baseado em uma área onde o preconceito é particularmente prevalente; fica a critério do MJ.

Os Judeus convertidos à religião local dominante recebem uma mistura de respeito (por terem “visto a luz”) e desdém desconfiado (já que as pessoas duvidam da sinceridade da conversão); isso pode ser classificado como uma Reputação negativa menor (entre intolerantes e fanáticos religiosos) ou Estigma Social (Cidadão de Segunda Classe) se a atitude geral local em relação à raça for especialmente hostil. Eles também costumam ter uma reputação negativa entre outros Judeus.

Claro, um Judeu praticante se passando por Cristão ou Muçulmano teria um Segredo perigoso. Por outro lado, os Judeus são tão raros em Sahud ou nos Territórios dos Nômades que poucos locais têm qualquer tipo de opinião sobre eles, exceto talvez por uma leve curiosidade.

adivinhação é considerada com cautela, na melhor das hipóteses, uma vez que tenta determinar a vontade de Deus; este ramo da magia geralmente é evitado. As mágicas de cura, por outro lado, são aceitos como bons e humanos; o Judaísmo está menos inclinado do que outras religiões a considerar o sofrimento como uma punição ou um teste.

Os pareceres escritos de vários rabinos sobre magia foram coletados e agora fazem parte do currículo de todas as escolas rabínicas. Muitos Judeus hesitam em abordar a mágica, mas outros estudam essa arte com sucesso. Infelizmente, alguns Cristãos ou Muçulmanos preconceituosos acham a ideia de “magos e bruxas” Judeus aterrorizante, levando a perseguições cruéis, então os magos Judeus tendem a ser muito discretos — mas eles existem, e alguns desses *baal shem* (“mestres do nome”) São altamente qualificados e respeitados. Magos Judeus extravagantes ou moralmente descuidados recebem, no mínimo, -3 à sua Reputação na comunidade Judaica.

Postura em Relação a Yrth

A experiência do Cataclismo foi, de certa forma, ainda mais traumática para os Judeus do que para outros povos; alguns se perguntavam se Deus estava mais uma vez expulsando-os, colocando-os muito além da esperança da Terra Prometida. Por outro lado, eles estavam *acostumados* com a ideia de serem espalhados e exilados, e nunca pensaram que seu exílio terminaria sem a vinda do Messias — e quando o Messias *aparecesse*, ele obviamente seria capaz de conduzi-los de volta à Terra.

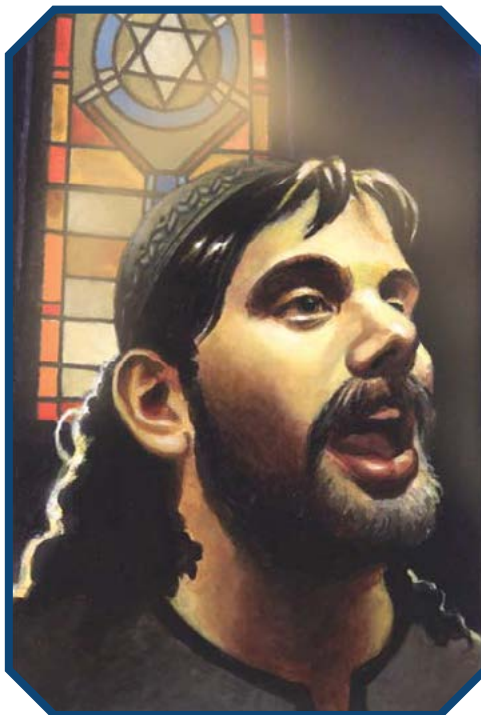
Na verdade, uma escola de pensamento comum no Judaísmo Yrthiano diz que Yrth é uma terra dada tanto aos Judeus quanto a qualquer outro povo e, portanto, pode ser considerada, em certa medida, como uma “terra prometida secundária”. Ao contrário de relatos distorcidos, poucos ou nenhum Judeu pensa que Yrth é a Terra Prometida — que só pode ser na Terra — mas a maioria mantém a crença reconfortante de que Ytarria pode ser uma “nova Sião”. A tolerante cidade de Tredroy (pág. 142) é até vista como uma espécie de segunda Jerusalém, a principal sinagoga ali quase como um novo Templo. Ocasionalmente, surgem líderes de seitas messiânicas, proclamando que os Judeus deveriam tornar Yrth inteiramente seu, mas estes permanecem uma minoria.

Berakhot e Kashrut

Judeus cumpridores das tradições vivem suas vidas segundo regras estritas de conduta. Isso é mais claramente visto nas *berakhot*, ou bênçãos, pequenos rituais que acompanham um amplo espectro de ações cotidianas e servem como um lembrete de que não há comportamento humano em que o homem não possa ser atendido por Deus.

A lei alimentar chamada *kashrut* (adj. *kosher*) diz que carnes e laticínios não podem ser servidos na mesma refeição; na prática, alguns Judeus o farão, mas manterão pratos e utensílios separados para cada um. Animais marinhos sem barbatanas e escamas são proibidos, e nenhum animal pode ser comido, a menos que rume e tenha o casco fendido. Os animais devem ser mortos da maneira prescrita. Certos alimentos, como matzá e gefilte fish (“peixe recheado”), são obrigatórios para ocasiões específicas. Os rabinos determinaram que capreas (pág. 229) e merinos negros (pág. 229) são kosher, mas manatis (pág. 229) não são.

Outra teoria menos popular sugere que Yrth é apenas outra fase da Diáspora, e que os Judeus deveriam estar menos inclinados a se estabelecer aqui com conforto. Os “Diasporistas” ocasionalmente conduzem pesquisas mágicas sobre maneiras de retornar à Terra, mas a maioria simplesmente anseia pelo Messias. Uma terceira, pequena facção, os místicos “Zebulunistas”, identifica os Judeus de Yrth com as Tribos Perdidas de Israel, apesar de suas origens conhecidas. Todos ouvem rumores ocasionais sobre a situação do Judaísmo na Terra, mas muitas vezes têm grande dificuldade em acreditar neles.



RABINOS E CANTORES

Como os Muçulmanos, os Judeus afirmam que não é necessário a ajuda de um padre para servir a Deus corretamente. Uma vez já existiu um sacerdócio Judeu, mas foi dispersado quando os Romanos destruíram o Templo. O “clero” do Judaísmo, os *rabinos*, são *professores* acima de tudo.

Para se tornar um rabino em Yrth, é necessário estudar em uma escola rabínica em uma das principais cidades. Tendo alcançado o conhecimento necessário das Escrituras e do Talmud, o novo rabino deve encontrar uma congregação para contratá-lo. Ele firma um contrato com a comunidade, sob o qual ele lidera a oração em grupo e interpreta o Talmud em troca de apoio financeiro. Como todos os bons Judeus, espera-se que os rabinos se casem e tenham filhos. Um rabino tem Clericato; embora ele não seja *absolutamente* necessário para que uma sinagoga funcione — qualquer Judeu adulto do sexo masculino em boas condições pode desempenhar as funções — a maioria dos Judeus vê as cerimônias religiosas como o trabalho de um rabino. Se nenhum rabino estiver disponível, o líder preferido dos serviços é um da tribo de Levi, os professores da tradição Judaica. No entanto, os rabinos *não podem* adquirir níveis de Hierarquia religiosa; não há hierarquia rabínica. Um rabino especialmente experiente, respeitado por sua sabedoria e aprendizado, *terá* uma Reputação positiva entre os Judeus, entretanto.

Cantores são membros da congregação selecionados para serem os chefes e líderes dos cânticos da liturgia em uma sinagoga. Eles não requerem nenhum treinamento formal.

OUTRAS RELIGIÕES

Enquanto o rolo compressor monoteísta domina a humanidade Ytarriana desde os primeiros dias do Cataclismo, outras religiões humanas mostraram-se notavelmente resistentes nas periferias. Emigrantes saudosos da Terra muitas vezes se apegaram a essas crenças como lembretes reconfortantes de lares perdidos de forma traumática; além disso, tais sistemas de crença tornaram-se emblemas de individualidade para grupos minoritários. Seus devotos também afirmam que sobrevivem à perseguição porque recebem ajuda direta de suas divindades.

PAGANISMO

Em Yrth, o paganismo é definido como um conjunto de religiões baseadas nas crenças pré-Cristãs da Europa, combinadas na prática com muitas outras ideias. Embora a palavra “pagão” naturalmente carregue associações negativas no Império, teólogos precisos apontam que o próprio termo coletivo é usado apenas por conveniência e não implica nada de bom ou ruim.

As populações pagãs iniciais vieram de várias origens. Uma pequena mas significativa fração das primeiras vítimas do Cataclismo veio de terras ou mundos que o Cristianismo e o Islã não alcançaram. Além disso, alguns afirmam que o paganismo sobreviveu secretamente até mesmo entre Cristãos e Muçulmanos medievais. Em meio ao caos e à confusão daqueles primeiros dias, alguns dos novos Ytarrianos acreditaram que seu único Deus os havia abandonado. Face a uma lua desconhecida no céu, seres não-humanos inteligentes nas florestas e montanhas, e magia secular nas mãos de mortais, alguns perderam a esperança que a Bíblia e o Alcorão fossem dignos de confiança.

Nesta situação, a ideia de um reino metafísico menos ordenado — talvez com vários deuses — apresentou o que parecia uma alternativa sensata, e alguns crentes pagãos encontraram públicos interessados. Muitos deles simplesmente desejavam dar sentido a seu novo mundo, que tinha uma tendência perturbadora de se tornar repentinamente estranho, exatamente quando parecia estar se estabelecendo em algo parecido com a normalidade. Como muitos de seus antepassados, esse povo acabou adotando religiões que se misturavam muito mais literalmente no mundo mortal, infundindo a terra, o céu, a flora e a fauna com espíritos e poderes próprios.

Embora o conjunto frequentemente desconcertante de cultos pagãos compartilhe poucas crenças, o que eles compartilham é bastante universal. Primeiramente, eles são *politeístas*; eles adoram muitas divindades, cada uma governando alguma região ou aspecto do mundo natural. Embora *possa* haver um deus principal, e embora alguns deuses diferentes *possam* realmente ter nomes diferentes para o mesmo ser, os pagãos rejeitam a afirmação central do monoteísmo. Um pagão pode escolher adorar uma única divindade, mas ele consideraria inútil e perigosamente rude negar que outras existem.

crenças sobreviveram nas sombras da Europa Cristianizada ou foram transmitidas pelo cataclismo a Yrth vindas de outros mundos, se não de ambos, é igualmente questionável. Em qualquer caso, os sacerdotes desta “Religião Ancestral” frequentemente insistem em serem chamados de druidas — ou bruxas, sábios ou “cornudos”, apenas alguns exemplos. Alguns grupos são ferozmente patriarcais; outros têm principalmente ou todos os sacerdócios femininos.

Na verdade, a “Religião Ancestral” é tão faccionada que é difícil chamá-la de uma única fé; cada culto e círculo pare-

A Deusa é um amálgama de várias deusas da natureza Europeias antigas, com elementos do Eterno élfico adicionados. Ela representa o nascimento, o crescimento, e o verão. Seu consorte, o Deus Cornudo, traz morte, guerra e inverno.

Os Territórios dos Nômades (pág. 167) são uma fortaleza pagã; caso contrário, essas religiões permanecem secretamente nas comunidades rurais e nos cultos ocultos (veja pág. 53). A popularidade do paganismo está, de fato, estagnada; além do perigo, os pagãos tendem a supor, no fundo, que outras terras têm seus próprios deuses. Importar as crenças de uma seita para uma terra distante não seria apenas presunçoso, mas talvez um insulto, tanto para os fiéis como para suas divindades.

Os sacerdotes pagãos têm Clericato, mas quase nunca Hierarquia Religiosa; a maioria dos cultos simplesmente não é grande o suficiente para uma organização hierárquica. Onde o paganismo é uma religião pública importante, um sacerdote terá algum nível de Status positivo; em outros lugares, a posição carrega um Segredo perigoso.

A “Religião Ancestral”

Muitos pagãos de áreas rurais afirmam que sua fé remonta às tribos Celtas e Germânicas que se opuseram ao Império Romano. A veracidade desta afirmação é desconhecida. Se essas

ce ter suas próprias ideias sobre cada detalhe. No entanto, todos praticam uma forma de adoração à natureza, honrando a natureza, a alegria na vida, a bravura, a força, e a sabedoria; alguns tratam a destreza na batalha como o bem supremo. Os sacerdotes frequentemente estudam magia, que eles veem como uma força natural que só se torna boa ou má por ação ou intenção.

Em geral, esse tipo de paganismo reconhece duas divindades primárias. Os nomes variam, mas o primeiro costuma ser chamado de Mãe Terra ou simplesmente Deusa. Ela é um amálgama de várias deusas da natureza Europeias antigas, datando dos Gregos em diante, com elementos do Eterno élfico adicionados. Ela representa o nascimento, o crescimento e o verão. Seu consorte, o Deus Cornudo, traz morte, guerra e inverno. No entanto, os druidas apontam que isso é frequentemente interpretado de forma muito simples: a Deusa tem seu lado tirânico e consumidor, e o Deus Cornudo, como a morte, também representa a transição. Ele é o guardião de todos os portais. Sem ele, o renascimento é impossível.

Após a morte, diz-se que as almas reencarnam em animais ou seres inteligentes, repetidamente — proporcionando aos adoradores uma espécie de otimismo básico: embora não tenham expectativa do céu, também não têm medo do inferno e alguma esperança de uma vida melhor da próxima vez.

Os rituais tanto celebram quanto lamentam a mudança das estações, fases da lua, clima e ciclos naturais de nascimento e morte. As cerimônias são sempre conduzidas ao ar livre, geralmente na noite de lua cheia ou lua nova; algumas são solenes, algumas alegres, algumas frenéticas ou sombriamente perturbadoras. As mais importantes ocorrem nos solstícios e equinócios e geralmente envolvem dança, canto, procissões e sacrifícios rituais. Se os sacrifícios forem mais

do que apenas simbólicos, geralmente consistem em frutas, grãos ou, ocasionalmente, um animal. Poucas seitas praticam o sacrifício humano. Alguns também consomem a carne de seus inimigos para ganhar força, em parte para celebrar a vitória, em parte por reverência a seus oponentes; estes são realmente raros e frequentemente vivem longe do que a maioria dos Ytarianos considera civilização.

Tanto o carvalho quanto o visco são sagrados para a Mãe. O primeiro, às vezes chamado de O Senhor da Verdade, é dito abrigar o elixir da própria vida, do qual a humanidade surgiu. O visco, que geralmente se enrosca nos galhos dos carvalhos, permanece verde no inverno, quando o carvalho está sem folhas; acredita-se que a videira, tantas vezes considerada um parasita,

guarda a vida do carvalho até a primavera. Outros símbolos variam de grupo para grupo, mas a foice, o pentagrama e a espiga de trigo são comuns. Ainda assim, como acontece com toda a Religião Ancestral, seus significados e usos variam de culto para culto. A vestimenta cerimonial pode variar de mantos longos e elmos com chifres de veado a “nudez ritualística” — ou seja, absolutamente nada.

Cultos Greco-Romanos

Em alguns lugares de Yrth, os humanos adoram os deuses do Olímpio, os deuses dos antigos Gregos e Romanos. Essas crenças podem ter chegado a Ytarria por meio de rotas como as que tomou a “Religião Ancestral”, mas muitos suspeitam que foram revividas por Simon Menelaus — cujo Império era uma emulação consciente de Roma — e depois descartadas por serem muito confusas para a população. Essas seitas agora são em sua maioria secretas, às vezes se tornando cultos de mistério (veja pág. 53), já que o Cristianismo e o Islamismo buscam eliminá-las. Mais comuns nas grandes cidades, os centros de cultos Greco-Romanos costumam ter adeptos aristocráticos ricos, graças à curiosidade, impaciência com a Igreja ou tradição.

Os adeptos Ytarianos afirmam que os deuses Romanos e Gregos são iguais, apesar das diferenças de nome e às vezes da natureza tradicional. Qualquer culto é geralmente dedicado a uma única divindade, embora outras possam ser invocadas. A adoração geralmente consiste principalmente em sacrifícios. Cabras, aves, frutas e vinho são os mais frequentes; o sacrifício humano é *muito* raro e geralmente explicitamente condenado. Em troca, espera-se que o deus conceda os pedidos — um negócio complicado, já que os deuses do Olímpio são inconstantes e temperamentais. Um pedido desproporcional ao sacrifício feito, um que vai contra a natureza da divindade, ou um que meramente pega a pega de mau humor, provavelmente falhará... talvez desastrosamente.

Os principais deuses incluem os seguintes, listados pelo nome Grego e depois Romano.

- Zeus/Júpiter, rei dos deuses, dos homens e do clima.
- Hera/Juno, esposa de Zeus, deusa do casamento e padroeira das esposas.
- Apolo, deus da verdade, profecia, tiro com arco, música, medicina e o sol.
- Atena/Minerva, deusa da sabedoria e do artesanato doméstico, frequentemente adorada por estudiosos clássicos.

O Problema do Paganismo

É óbvio para qualquer pessoa que estuda as religiões pagãs de Yrth que nem todas podem estar literalmente corretas; existem muitas contradições. Aqueles que sabem algo sobre a verdadeira natureza do universo podem ver problemas ainda maiores. Também está claro, para qualquer pessoa que tenha contato suficiente com eles, que os sacerdotes pagãos às vezes fazem contato com seres conscientes, sobrenaturais e muitas vezes poderosos.

A maioria dos teólogos Cristãos e Muçulmanos tem pouca dificuldade com isso. Os “deuses” pagãos, dizem eles, são na verdade demônios gerados no Inferno, tentando os crédulos com falsas promessas. Se eles geralmente não exigem que seus fiéis cometam atos abertamente malignos e até mesmo pareçam benevolentes, isso simplesmente mostra que eles têm planos astutos e de longo prazo. Pensadores mais sofisticados sugerem que pode haver categorias sutis de anjos caídos e “espíritos do ar”; os “deuses” pagãos, embora enganosos e não realmente divinos, podem não ser demoníacos, mas certamente têm interesse próprio, reivindicando muito mais do que podem entregar para que possam se deleitar na adoração de suas vítimas.

Magos agnósticos célticos (e talvez alguns observadores vindos de universos de alta tecnologia) suspeitam que isso está perto da verdade, embora rejeitem falar sobre “anjos caídos” como sendo desnecessariamente místico. Existem claramente espíritos — entidades poderosas, imateriais, sobrenaturais, possivelmente de origem extradimensional — em Yrth, e alguns deles parecem lucrar com a adoração. Estabelecer-se como deuses provavelmente é apenas uma estratégia astuta. Se algum deles também teve acesso à Terra e fez o mesmo, é uma questão interessante, mas amplamente abstrata.

Os próprios pagãos não gostam de tais discussões e divergem quanto à existência de todos os seus deuses. Alguns insistem que virtualmente todas as crenças religiosas são literalmente corretas e descartam quaisquer contradições como “mistérios superiores”; outros aceitam que algumas histórias podem ser distorcidas, embora a maioria sustente que as histórias, independentemente de como sejam apresentadas, geralmente escondem a verdade ou lições metafóricas em seu âmago. Muitos acreditam que o mesmo deus pode ser conhecido por nomes diferentes, mostrando uma face aqui, outra ali; os pagãos viajantes podem procurar identificar alguma divindade local com seu próprio favorito escolhido e então seguir os costumes locais em relação à sua adoração. Isso pode ficar complicado; independentemente de Zeus, Thor, Indra e o Espírito da Mágica Relâmpago serem realmente o mesmo ser, seus personagens e modos de adoração diferem substancialmente.

- Ares/Marte, o deus da guerra, cuja adoração entre soldados comuns e gladiadores é tolerada e até mesmo incentivada por alguns comandantes Megalanos.

- Afrodite/Vênus, deusa do amor e da beleza.

- Artêmis/Diana, a caçadora, também deusa do parto e parteiras.

- Deméter/Ceres, responsável pela agricultura, colheitas, grãos e frutas.

- Poseidon/Netuno, senhor dos mares (muitos marinheiros Cristãos supersticiosos lhe pregam devoção da boca para fora).

- Hermes/Mercúrio, mensageiro dos deuses, patrono do comércio, invenção, astúcia e roubo e, portanto, popular entre os ladrões urbanos, mas também associado à magia.

- Hefesto/Vulcano, deus dos ferreiros e artesãos.

- Dionísio/Baco, deus do vinho, fertilidade, folia e drama. (O boato diz que o próprio Imperador Diofrates ocasionalmente invoca Dionísio.)

e sangrentas que prestam mero serviço da boca para fora à Mãe Terra. As pessoas dessas terras costumam ver a natureza como uma fonte de problemas, em vez de um provedor benigno, portanto, evitar nomeá-la é às vezes visto como a melhor maneira de evitar sua ira. Thor, deus do trovão e da batalha, é frequentemente invocado de forma superficial pelos guerreiros das regiões costeiras, que dizem não esperar outra coisa daqueles que tem a batalha em suas mentes. Loki, o deus-trapaceiro do fogo, às vezes é *culpado* pelos infortúnios, de uma forma supersticiosa, mas nunca adorado.

Cultos que consideram a crença Nórdica como um todo são extremamente raros, mas existem aqui e ali. Eles adoram todo o panteão de seus deuses, propiciando alguns, protegendo-se contra outros. Eles têm pouca tolerância com aqueles vizinhos que pegam o que gostam na mitologia e ignoram o resto, mas sendo

de freixo que liga os nove mundos; tudo vai queimar e murchar. Então, um novo mundo idílico, livre de dor e batalha, surgirá.

Cultos Mágicos

Alguns cultos pagãos se concentram em efeitos sobrenaturais imediatos, em vez de na adoração. Esses “cultos mágicos” variam; alguns são pouco mais do que contos do vigário, perpetrados por magos que fingem realizar “bênçãos e maldições”. Tal enganação pode ser difícil de enfiar goela abaixo de alguém familiarizado com as capacidades da magia secular — mas isso é praticamente todo mundo em Yrth. Outros verdadeiros cultistas parecem ter contactado seres sobrenaturais genuínos, embora normalmente não mereçam o termo “divindade”. Alguns cultos, principalmente localizados em áreas de alto mana, ensinam a seu sacerdote um punhado de mágicas, permitindo-lhes reter a lealdade de seus seguidores; tais sacerdotes podem acreditar sinceramente que seu poder vem de uma divindade.

Pelo menos um grupo, conhecido como Culto das Mágicas, tem um panteão complexo que eles afirmam estar ligados à fonte de toda magia. Seus próprios sacerdotes usam mágicas, mas “respeitosamente” e em um contexto ritualístico. O Culto afirma desprezar os magos comuns, considerando-os escravizadores e abusadores do poder sagrado; ainda assim, seus membros mais antigos reconhecem que esses pretendentes são tocados pela divindade, mesmo quando zombam dela. Alguns devotos assumem a responsabilidade de punir tal “abuso”, mas raramente são poderosos o suficiente para derrotar a proteção dos poderosos magos que eles selecionam como alvos. Principalmente, o Culto das Mágicas permanece escondido da perseguição religiosa e mágica que atraiu a si mesmo. Seus seguidores estão constantemente buscando mais da tradição taumatológica que consideram sagrada, e às vezes adquirem poder o suficiente para se tornar um problema local.

A Religião da Ilha Bilit

As crenças daqueles que se encontraram na Ilha Bilit se fundiram e se sintetizaram para produzir uma fé de deuses sombrios e sangrentos. A maioria vem da mitologia Mesoamericana, com algumas inclusões perdidas da Ásia e de outros lugares. A presença óbvia de criaturas poderosas e bizarras na ilha serve para confirmar o pessimismo severo dos adoradores.

As divindades de Bilit incluem os deuses da chuva (Chac), sol (Kin), morte (Kisin), guerra (Bulac Chabtan) e outros; poucos deles são algo parecido com benevolentes. Os nativos de Bilit não são tão imprudentes a ponto de *pedir* qualquer coisa às suas divindades, mas eles regularmente os apaziguam com sacrifícios. Geralmente envolvem animais, joias ou o sangue ou dor cuidadosamente extraído dos próprios adoradores — quanto mais alta a classe social, melhor. Essas ofertas geralmente não são fatais, mas às vezes acontecem sacrifícios humanos completos; isso é raro, menos por restrição do que porque a vítima precisa ser ritualística e simbolicamente perfeita.

Os deuses de Bilit são meticulosos em sua fome incessante — embora alguns, como Kisin, sejam menos exigentes. Ainda assim, aqueles que conseguem permanecer em suas boas graças possuem habilidades notáveis, muitas vezes assustadoras. Seus sacerdotes hereditários têm um tremendo poder — político e mágico — perdendo apenas para seus reis quase divinos, e às vezes são até superiores.

Para mais informações sobre esta ilha sinistra, consulte a pág. 108.

Cultos Nórdicos

As divindades Nórdicas às vezes são adoradas nos Territórios dos Nômades, embora a “Religião Ancestral” seja dominante lá; Odin, o pai do panteão Nórdico, é frequentemente identificado com o Deus Cornudo — geralmente por seitas patriarcais

um tanto fatalistas, eles aceitam isso, continuam a viver de acordo com seus preceitos e esperam pelo Ragnarok, a grande batalha no fim dos tempos. Deuses e homens lutarão e cairão lado a lado; os mares ferverão com o veneno da serpente Midgard; quase toda a vida cessará. O gigante Surt incendiará a Yggdrasil, o gran-

HINDUÍSMO

O Cataclismo não tirou muitas vítimas do subcontinente Indiano, mas pequenos vilarejos isolados de Hindus, principalmente de descendência Balinesa, podem ser encontradas no sul de Araterre e outras regiões remotas.

O “Hinduísmo” é de fato um compêndio de crenças; A cultura Hindu tem *milhares* de divindades, algumas adoradas apenas em pequenas áreas. A questão é ainda mais obscurecida por afirmações de que alguns são aspectos, avatares ou encarnações de outros. Na verdade, alguns seguidores dizem que o Hinduísmo é, em última análise, monoteísta, e todos esses deuses são aspectos da mesma divindade, conhecida como *Brahman*. Os Hindus Ytarrianos frequentemente reverenciam Vishnu, Krishna (como um aspecto de Vishnu), Shiva, Shakti e Lakshmi, entre outros. Existem também alguns cultos de Kali, embora esses sempre sejam praticados em segredo, uma vez que a maioria dos Hindus consideram a deusa com quatro braços mais um pesadelo do que uma divindade. Os sacerdotes de Shiva são uma exceção notável.

Os Hindus acreditam na reencarnação, chamando esse ciclo de vida de *samsara*. A próxima vida de uma alma depende de seu *carma*, a soma de suas boas e más ações em sua encarnação atual. Pessoas injustas podem renascer como vermes, cães ou mesmo demônios. Os justos podem se tornar humanos novamente, com uma posição e status proporcionais à sua retidão. Indivíduos excepcionalmente santos têm permissão para passar o Véu de Maya, que envolve a verdadeira natureza da existência de todos os olhos humanos. Libertadas do ciclo de renascimento, essas almas vivem em paz com os deuses.

Os Hindus em Yrth preservaram apenas uma versão mínima do sistema de castas; em qualquer caso, os Brâmanes sacerdotais frequentemente precisam manter seu papel religioso em segredo. Consequentemente, os sacerdotes Hindus geralmente têm Clericato (e muitas vezes um grande Segredo, em áreas intolerantes), mas nenhum grau religioso ou Status automático. Eles são geralmente respeitados em suas comunidades, mas isso pode significar apenas uma Reputação local. Essas figuras costumam ser alfabetizadas no idioma clássico Sânscrito.

BUDISMO

Várias formas de Budismo chegaram a pontos espalhados ao redor de Yrth, incluindo Sahud e algumas comunidades remotas do sul. Embora tenha se dividido em vários ramos na Terra, os professores Budistas em Ytarria — que de alguma forma conseguiram construir e manter comunicações — enteraram suas diferenças e estabeleceram

um conjunto comum de ensinamentos, embora possam discordar nos detalhes. Hoje, o Budismo é uma fé minoritária em Sahud e uma raridade exótica em outros lugares. Mesmo em Kinkaku, que é excepcionalmente tolerante, o Budismo é de alguma forma tratado com desconfiança, mas na verdade não é proibido; acredita-se que seus ensinamentos conduzam ao desrespeito pela ordem social. Embora ocasionalmente esteja na moda entre intelectuais excêntricos em Cardiel, o Budismo é perseguido por autoridades Cristãs ou Muçulmanas na maior parte de Yrth.

incognoscível de felicidade eterna. Se *há* deuses, eles são apenas almas em várias encarnações poderosas. Não é necessário adorar deuses para atingir o Nirvana, e um homem pode exceder os deuses em santidade.

Aqueles que se acredita que alcançaram ou estão se aproximando do Nirvana são procurados para orientação espiritual. O Budismo Yrthiano, emprestando de várias tradições da Terra, reconhece três categorias; o *arhat*, ou discípulo, que está se aproximando da iluminação; o *buda*, que o alcançou; e o *bodhisattva*, que adiou sua própria

A próxima vida de uma alma depende de seu carma, a soma de suas boas e más ações em sua encarnação atual. Pessoas injustas podem renascer como vermes, cães ou mesmo demônios.

Os mosteiros Budistas Ytarrianos, centros de contemplação e estudo, são tradicionalmente estabelecidos em regiões remotas, especialmente nas montanhas. Embora os Budistas sejam excelentes em convencer anões ou elfos de sua inocuidade, os dragões e trolls locais são menos inclinados a serem razoáveis. Por esta razão, entre outras, os monges Budistas reviveram sua prática das artes marciais. Vários desses mosteiros existem em torno da fronteira Sahud-Zarak; alguns podem ser encontrados nos Territórios dos Nômades, onde os habitantes locais consideram os monges tocados pelos deuses e os tratam com respeito, mesmo quando os monges negam que tais deuses existam. Tradicionalmente, os monges Budistas vivem de esmolas recebidas dos seguidores; na prática, alguns mosteiros Yrthianos são proprietários em vilarejos vizinhos.

Como os Hindus, os Budistas acreditam na reencarnação; eles também sustentam que a vida é dor e sofrimento. O mundo é uma ilusão em que a humanidade define. Por meio da sabedoria e da meditação, pode-se perceber e transcender o vazio do mundo, quebrando o ciclo do sofrimento, alcançando assim o Nirvana — um estado

realização do Nirvana para permanecer no mundo e guiar os outros. Como alguém pode reconhecer tais seres com certeza, se não for iluminado, não está claro; a maioria dos Budistas trata todos os monges e professores respeitados pelo menos como *arhats*, mesmo que apenas por educação. Várias figuras lendárias ou históricas são aceitas como *bodhisattvas*.

O Budismo Ytarriano tem professores, mas nenhum sacerdote como tal; considera a ideia de intercessão com o divino como equivocada. As cerimônias tendem a ser conduzidas em pequenos grupos e são essencialmente privadas; o casamento é visto como um assunto secular. Os professores geralmente têm boa Reputação com outros Budistas e outras vantagens, além de Doutrinas Religiosas (Ascetismo ou Misticismo), e geralmente um Segredo, mas carecem de Clericato. Os monges Budistas têm Doutrinas Religiosas (Monasticismo). Os “homens santos” Budistas são conhecidos por sua capacidade de irritar inquisidores de outras religiões; afinal, eles são dedicados à ideia de transcender o sofrimento. Os eruditos Budistas devem ser alfabetizados em Pali e, se possível, em Sânscrito, as antigas línguas Indianas de seus textos sagrados.

A RELIGIÃO SAHUDENSE

A religião em Sahud evoluiu de uma colisão entre religiões e filosofias da China e do Japão, incluindo o Budismo, o Taoísmo, o Xintoísmo e o Confucionismo. Elas se misturaram ainda mais com ideias dispersas de outras terras e outros mundos, bem como crenças e superstições camponesas variadas. Relativamente poucos sacerdotes ou monges vieram com a população inicial, então muitas doutrinas não ortodoxas, muitas vezes distorcidas, recitadas de memória por não especialistas, foram aceitas como verdade.

Desde então, ninguém conseguiu separar qualquer uma das religiões individuais originais bem o suficiente para estabelecer tradições distintas. Os próprios Sahudenses parecem felizes com os resultados, embora suas crenças sejam *extremamente* confusas para os visitantes. A barreira do idioma apenas complica o assunto. Para mais informações sobre os espíritos de Yrth e as posturas dos Sahudenses em relação a eles, consulte as págs. 8 e 151.

Um Caldeirão de Crenças

O Taoísmo, baseado principalmente no *I Ching*, é uma influência particularmente forte em Sahud, seguido de perto pelo Confucionismo, popular entre as classes governantes — o que é confuso o suficiente para qualquer pessoa familiarizada com essas duas tradições. A herança Taoísta enfatiza a liberdade individual e espontaneidade, experiência mística e autotransformação. O Confucionismo se preocupa com os deveres morais pessoais, os padrões da comunidade e a conformidade com os papéis sociais tradicionais. Em suma, o Taoísmo incentiva o comportamento dinâmico, enquanto o Confucionismo enfatiza a estabilidade. Ainda assim, ambos os sistemas de crenças básicos estimulam a pessoa a cultivar o caráter e um senso de responsabilidade, embora de maneiras muito diferentes. Um Taoísta diria que isso representa apenas outra manifestação do *yin-yang* que permeia toda a vida. Os não-Sahudenses geralmente apenas balançam a cabeça, ou acenam com ela e mudam de assunto.

As crenças panteístas do Xintoísmo complicam ainda mais a situação, especialmente quando colocadas ao lado do Budismo. Muito do Xintoísmo envolve a adoração ao *Kami*; este termo geralmente é traduzido como “deuses”, mas

Monges An’Fo’Tama

O monastério Budista de An’Fo’Tama está localizado nas montanhas do norte de Zarak, longe até mesmo da comunidade anã mais próxima; os monges procuram evitar distrações enquanto estudam e meditam, e poucas pessoas estão interessadas em fazer a longa e difícil jornada para perturbá-los. No entanto, alguns monges ocasionalmente se aventuram pelo mundo, buscando outras fontes de sabedoria. Às vezes, eles emergem para lidar com questões pessoais que decidem resolver diretamente, apesar de acreditarem que o sofrimento deve ser transcendido, não confrontado. Alguns monges estão aparentemente exilados por alguma contravenção. A maioria é do sexo masculino, mas o mosteiro tem um pequeno anexo para membros do sexo feminino.

Os An’Fo’Tama buscam algumas formas incomuns de meditação em comparação com a maioria dos Budistas, embora provavelmente nada questionável o suficiente para atrair a censura daqueles que compartilham sua fé. Além disso, suas disciplinas de meditação às vezes lhes concedem habilidades extraordinárias. Para obter detalhes sobre essas habilidades e outras especificações de personagem, consulte *Lentes Místicas*, pág. 215.

mais no sentido Hindu do que Cristão. Mas o Budismo ensina que *não* existem deuses, e considerar qualquer entidade como um deus é enganar a si próprio de boa vontade. Ainda assim, os Sahudenses fazem com que tudo isso funcione, para a maravilha e o horror da maioria dos Megalanos. No Xintoísmo, o Buda tende a ser visto como outro *Kami*; O Budismo, por sua vez, considera o *Kami* como manifestações de vários Budas e Bodhisattvas.



A interação dessas quatro abordagens é assustadora o suficiente, mas as coisas não param por aí. Incluídos neste pot-pourri de crenças estão os mitos e práticas da Mongólia, Sibéria e da América do Norte pré-Colombiana, que são assustadoramente diversificados para entrar aqui. Basta dizer que uma forma típica de adoração Sahudense — talvez formas — pode representar a fusão mais impressionante de diferentes práticas espirituais em Yrth... ou

a bagunça mais literalmente profana já concebida. Cristãos e Muçulmanos Ytarrianos tendem a encarar como a segunda opção.

O Rei Celestial

O monarca de Sahud é considerado um deus por seus súditos, que parecem acreditar que este mundo é o céu. Afinal, é onde vivem os deuses, dizem eles. Assim, seu governante é o rei do Céu (donde vem o título Rei Celestial) e divino. O que permanece perturbadoramente incerto para o Império é se os Sahudenses acreditam que seu Rei Celestial tem o direito de comandar os outros seres divinos que habitam em seu domínio. Provou-se que não é sensato fazer esta pergunta aos habitantes locais; em qualquer caso, o Rei Celestial, enclausurado em seu palácio, é muito menos acessível para a maioria dos Sahudenses do que seus deuses.

O Rei Celestial também é a coisa mais próxima de um sumo sacerdote em Sahud. Sempre que surge uma crise que atinja todo o país, é seu dever fazer sacrifícios em nome de seus súditos. Da mesma forma, um líder de clã age em nome de seu clã e um pai por sua família. Alguns mercadores sugeriram que isso explica por que os Sahudenses dão tanta importância à “honra” (pág. 150); se um homem foi desonrado ou envergonhado, é menos provável que os deuses ouçam suas orações. No entanto, pode ser tão verdadeiro dizer que este é um aspecto de uma filosofia social que valoriza a propriedade acima de tudo.

RELIGIÕES NÃO-HUMANAS

Embora as religiões da Terra dominem Ytarria, muitos dos não-humanos — na verdade, quase todos os elfos e anões — seguem sua própria fé.

O ETERNO

As religiões das Raças Ancestrais, embora distintas, são todas baseadas no conceito do Eterno. Ele é visto como uma consciência vasta e perfeita, onipresente e imutável. O objetivo do adorador é entendê-lo, imitá-lo e, eventualmente, tornar-se um com ele. Seres não-sapientes como animais, plantas e rochas também estão ascendendo lentamente ao Eterno à sua própria maneira. Na verdade, sua falta de escolha consciente torna tudo mais fácil para eles, e assim os elfos reverenciam as árvores; os anões, a pedra. À medida que o universo surge naturalmente do caos primordial, o Eterno é visto tanto como o principal poder criativo do universo quanto como sua unidade emergente. Eventualmente, tudo se tornará o Eterno.

Elfos

Os elfos adoram o Eterno como ele é encontrado nos animais e nas plantas, principalmente nas árvores. As qualidades arbóreas que reverenciam são o crescimento lento, a quietude, resistência, a capacidade de viver dentro dos ciclos da vida e a capacidade de resistir aos problemas, mas se dobrar antes de quebrar.

Os elfos também respeitam a rede interconectada da ecologia e se esforçam para encontrar seu lugar adequado nela. A maioria das casas élficas são abrigos vivos formados por árvores e arbustos meticulosamente cuidados. Eles fazem o possível para usar apenas o que precisam. Na verdade, a maior parte do que eles consideram comportamento “pecaminoso” gira em torno do desperdício. Ato imorais, como desmatamento desnecessário, assassinato e preguiça, são todos definidos em termos de desperdício. Portanto, não é surpresa que elfos e orcs (veja pág. 82) não se deem bem.

Os elfos não têm religião e igrejas organizadas; nem costumam fazer proselitismo. Aqueles que chegaram mais perto do Eterno às vezes servem como guias, conselheiros e líderes rituais para outros. Eles são chamados de *anchaliel* em élfico e quase sempre são magos poderosos com um profundo conhecimento de árvores. Muitos

humanos se referem a eles como “dríades”, e os elfos não parecem se importar. Embora os *anchaliel* sejam a coisa mais próxima que os elfos têm dos sacerdotes, eles não são de forma alguma necessários para a adoração élfica do Eterno. Um elfo solitário que nunca vê uma dríade pode ser extremamente devoto.

Os elfos acham a maioria das doutrinas religiosas humanas horrivelmente restritivas. Embora alguns tenham se convertido às religiões humanas, muito poucos adotaram o Cristianismo ou o Islã. O Hinduísmo e as crenças Sahu-denses são muito mais compatíveis com sua cultura.

“Retorne com seu escudo ou em cima dele” se traduz no idioma Anão como “Melhor um machado quebrado do que um joelho dobrado”.

Elfos do Mar

Os elfos do mar adoram o Eterno manifestado nos mares e oceanos: vasto, nutritivo e calmo, mas irresistível. Eles experimentam o oceano que está abaixo da superfície; as ondas e tempestades que acontecem acima têm pouco significado para eles. Quanto às suas grandes perdas durante o Cataclismo, eles colocam a maior parte da culpa na conta dos elfos negros. Mesmo assim, outra boa parte dos danos é considerada sua própria falha: se fossem mais parecidos com o mar, poderiam ter sobrevivido melhor ao Cataclismo, envolvendo, como o mar, a ameaça e tragando-a por todos os lados. Sua filosofia atual de reconstruir forças diversas antes de direcioná-las a qualquer lugar também decorre de sua reverência pelo oceano.

Os humanos quase nunca encontram os *anchaliel* dos elfos do mar; aqueles que o fazem às vezes os chamam de “nereidas”, em homenagem ao séquito de Poseidon.

Elfos Negros

Os “Defensores das Florestas Protegidas” começaram como nada mais do que um grupo unido contra os orcs, mas ao longo dos séculos suas visões espirituais divergiram da corrente principal. Eles acreditam no uso da magia para melhorar a natureza, guiando-a ativamente em direção à união com o Eterno. A maioria dos elfos considera isso pervertido e perigoso. As plantas e a vida selvagem perto das aldeias dos elfos negros costumam ser visivelmente alteradas, até mesmo monstruosas aos olhos dos forasteiros. Eles às vezes usam essas criações para defesa. Os *anchaliel* desta facção são extremamente perigosos.

Anões

Os anões adoram o Eterno que observam na pedra e metal. Como os elfos, eles praticam a paciência e a resistência. Se uma coluna de mármore pode suportar uma montanha por séculos sem reclamar, um anão pode suportar as adversidades estoicamente. No entanto, eles não acreditam evitar silenciosamente grandes problemas. “Retorne com seu escudo ou em cima dele” se traduz no idioma Anão como “Melhor um machado quebrado do que um joelho dobrado”. Eles também não consideram a vida como cíclica, mas sim como uma série de pequenas mudanças graduais em direção a um estado ideal.

Os anões buscam a perfeição espiritual em seu ofício. Criar coisas que duram é bom. Se os elfos desprezam o desperdício, os anões odeiam a destruição sem sentido. Os dois não são a mesma coisa; marceneiros anões cortam nove décimos de um bloco de madeira para obter o cabo do machado de que precisam, aumentando seu valor à medida que o fazem. O estado das relações entre anões e orcs é tão ruim quanto se poderia esperar, considerando a tendência deste último para a destruição sem objetivo.

Humanos Convertidos

Quase todos os humanos em Yrth — certamente mais de 95% — seguem religiões humanas. Alguns, no entanto, acham algo atraente nas crenças de outras raças. Alguns pagãos incorporam aspectos da adoração ao Eterno em suas crenças ou tomaram emprestadas lendas de Loren'dil (pág. 22); essas últimas divindades às vezes são apresentadas como os deuses Greco-Romanos sob outros nomes. Outros humanos seguem o Eterno em sua forma pura, geralmente imitando elfos ou gnomos. Alguns bárbaros adoram o Bozdaag dos reptantes (abaixo), achando-o atraente e direto.

Um punhado de humanos arrogantes acreditaram que poderiam se tornar deuses como os dragões fazem. Quando eles procuraram os dragões em busca de conselhos, a melhor resposta foi uma risada condescendente.

Os anões veem o Eterno nos materiais sob suas mãos. O produto de um artesão deve ser funcional e bonito, mas, acima de tudo, deve *durar*. Os grandes salões dos anões são tanto santuários quanto casas, pois cada arco e coluna incorpora o Eterno.

Na cultura anã, tanto os líderes cívicos quanto os mestres artesãos desempenham papéis sacerdotais. Os líderes desempenham deveres rituais e oficiam em casamentos e cerimônias semelhantes. Os mestres artesãos fornecem orientação moral e espiritual. Criar um anão adulto íntegro a partir do minério fresco de um recém-nascido é visto como uma exigência muito semelhante à dos metalúrgicos e escultores de pedra.

Poucos anões adotam religiões humanas. Daqueles que o fazem, a maioria se torna Muçulmana. Eles admiram a estrutura e a tradição do Islã, e qualquer religião cuja cidade sagrada esteja no meio de uma cordilheira não pode ser de todo ruim.

Gnomos

A religião dos gnomos é uma espécie de síntese das crenças dos elfos e dos anões. Como os elfos, eles buscam o Eterno na natureza, mas como os anões, eles acreditam que é no aperfeiçoamento de suas habilidades que eles se aprimoram e se aproximam da perfeição. Para os gnomos, essas habilidades envolvem a agricultura e a criação de gado. Uma colheita abundante, animais saudáveis e filhos fortes são sinais visíveis da vida espiritual ideal. Os gnomos respeitam a consciência de sua casa e arredores; eles também respondem bem àqueles que entendem que pequenas mudanças, não grandes renovações, são tudo o que é necessário para tornar a generosidade de Yrth própria.

Orcs e Ogros

Os orcs acreditam que o Eterno está tentando destruí-los. É obviamente muito mais forte do que eles e envia tempestades, doenças e inimigos. Pior, é por definição impossível destruir o Eterno e, portanto, nenhum orc pode controlá-lo (veja pág. 165). A ideia de que emular o Eterno é o objetivo da vida cai em ouvidos surdos — para os orcs, a luta nunca é o objetivo. Vitória é, e vitória significa destruir coisas antes que alguém o faça, o Eterno ou não. A pouca religião formal que os orcs têm é principalmente uma série de avisos: “O mundo está atrás de você! Pegue-o primeiro!”

Heróis orcs lendários são vistos como tendo traído, enganado ou vencido o Eterno; magos orcs afirmam que podem tirar poder dele. Alguns orcs em terras humanas recorrem às variedades mais sangrentas do paganismo, ou mesmo do Cristianismo ou Islamismo, provavelmente porque oferecem algum tipo de esperança.

CRENÇAS DE GABROOK

Gabrook tinha uma tradição religiosa dualista. Os goblins adoravam Uunkuy, deus da civilização, o guardião contra Bozdaag, deus da barbárie. Os reptantes viram a situação ao contrário; eles reverenciavam Bozdaag, deus da força, o destruidor de Uunkuy, deus da decadência. Não surpreendentemente, todas as guerras entre goblins e reptantes foram, no todo ou em parte, religiosas.

O mito afirma que os dois deuses juntos criaram o universo. Os goblins dizem que Uunkuy moldou e refinou uma massa bruta de potencial que Bozdaag havia arrancado do vazio. Os de-

votos de Bozdaag afirmam que ele forjou o mundo a partir do caos, e Uunkuy apenas o poliu e acrescentou decorações inúteis. Tanto Uunkuy quanto Bozdaag supostamente têm influência sobre Yrth, embora Uunkuy tenha poucos seguidores verdadeiros.

Goblins

Em Gabrook, quase todos os goblins e alguns hobgoblins continuaram seguindo Uunkuy. Além da civilização, Uunkuy era responsável pela agricultura, medicina, magia, comércio e assim por diante. Agir pelo bem da sociedade e gozar adequadamente dos frutos disso era virtuoso; ceder aos impulsos destrutivos era pecaminoso. A religião era altamente estruturada, com o equivalente a padres, arcebispos, bispos e arcebispos. A Boca de Uunkuy, um goblin que falava diretamente por seu deus, supervisionava toda a religião.

Em Yrth, os goblins fizeram a transição da adoração de Uunkuy para o Cristianismo de maneira relativamente tranquila. Havia semelhanças suficientes para que alguns dos primeiros convertidos acreditassem que apenas os nomes haviam mudado, com Bozdaag se tornando Satanás. Poucos goblins ainda seguem Uunkuy, embora muitos usem seu nome ao praguejar.

Kobolds

Os kobolds de Gabrook, geralmente escravos, seguiam principalmente o deus de seus mestres. Poucos adoravam um terceiro deus, Algan, que supostamente os libertaria e os colocaria acima de seus opressores. Este culto não é muito complexo e ainda existe entre alguns kobolds em Yrth.

Reptantes e Hobgoblins

Os reptantes e a maioria dos hobgoblins de Gabrook seguiram Bozdaag. Sua fé é sobre força pessoal, sobre como sobreviver sem nada além dos próprios dentes e garras. A confiança excessiva nos outros e as complexidades decadentes da civilização tornam a pessoa fraca e indigna. Seguidores de Bozdaag podem ter companheiros e tribos, mas todos devem ser igualmente dignos. Abandonar amigos no deserto, sabendo que sairão mais fortes e capazes, é um bom exemplo para eles. Já que a adoração de Bozdaag em Gabrook não era fortemente estruturada, a maioria das tribos tinha apenas um homem sagrado (geralmente também um mago) que julgava o que era comportamento forte e o que era dependência fraca.

Muitos reptantes em Yrth ainda seguem Bozdaag, particularmente aqueles que vivem nas profundezas do Grande Deserto. Eles vêem o Deus Cristão e Uunkuy como um só ser: o inimigo. Algumas tribos também fundem esses dois deuses com Alá, enquanto outras O veem como um terceiro. Para o último grupo, o Islã atinge um equilíbrio entre a decadência e a barbárie. Obviamente, é uma religião civilizada, mas enfatiza as árduas peregrinações e o jejum, reconhecendo que o excesso de civilização não é necessariamente uma coisa boa. Além disso, a história de Maomé apela para uma corrida no deserto. Quase todos os reptantes que se converteram a uma religião humana escolheram o Islã.

CRENÇAS DE LOREN'DIL

Loren'dil tinha um panteão de deuses inter-relacionados, alguns deles inimigos ferrenhos, que teriam sido muito ativos entre os mortais na história registrada. A criação de seu mundo foi um drama complexo de muitos atos. Os deuses mais adorados na época do Cataclismo foram os sobreviventes de uma antiga guerra divina, na qual os filhos se levantaram e mataram seus pais monstruosos. Uma das questões da guerra era quantas divindades deveriam interferir na vida mortal; os vencedores foram aqueles que favorecem menos interferências. Assim, aqueles Loren'dilianos que vieram para Yrth viram deuses que agiam diretamente no mundo como figuras de lendas antigas.

Em Loren'dil, os mortais geralmente se devotavam a um deus primário, mas oravam aos outros quando um pedido caía em um de seus domínios; os deuses podem escolher conceder força, habilidade ou inspiração em resposta a essas orações, mas nunca se manifestariam pessoalmente. As divindades Loren'dilianas parecem não ter influência sobre Yrth, mas muitas delas têm uma leve semelhança com os deuses Greco-Romanos, cujos adoradores acreditam, com poucas evidências, que seus deuses às vezes estão ativos aqui.

Pequeninos

A principal divindade dos pequeninos era Halaina, deusa do lar. Seu símbolo era a lareira, e seu assento dentro do corpo era o coração. As orações feitas a ela tornaram a casa segura, as refeições nutritivas e as crianças saudáveis. O outro deus pequenino popular era Heclan, deus da malandragem e furtividade. Seu símbolo era um esconderijo negro e seu assento no corpo eram os pés. Os pequeninos o apaziguam com sacrifícios para obter furtividade e astúcia.

Em Yrth, a maioria dos pequeninos segue a religião humana local. No entanto, alguns ainda consideram a lareira sagrada, alguns são membros dedicados de cultos Greco-Romanos e alguns adoram o Eterno no estilo dos gnomos.

Gigantes

Os deuses dos gigantes estavam, em sua maioria, do lado perdedor da guerra antiga. Seu líder era Chane, deus da força, cujo símbolo era um punho, e que residia nas mãos. Também influentes foram Otrik, deus dos mares indomáveis, e Therneen, deusa da terra imóvel. Os dois últimos sobreviveram à guerra e juraram obedecer à nova ordem. Chane morreu na guerra, mas os Gigantes muitas vezes ainda o homenageavam *in absentia* (à revelia).

Os gigantes não tinham religião organizada em Loren'dil e esqueceram muitos de seus mitos desde que chegaram a Yrth, mas alguns ainda seguem os velhos hábitos. Outros mudaram para religiões humanas.

Centauros

A principal divindade dos centauros era Atallie, deusa da sabedoria e do aprendizado. Seu símbolo era o *hohck* — um caçador noturno semelhante a um carcaju — e seu assento no corpo era o cérebro. Sábios centauros eram seus acólitos, muitas vezes misturando religião com seus ensinamentos seculares. Os centauros também seguiram Atate e Daura, deusas gêmeas da liberdade e da caça. Curiosamente, Atallie foi retratado como um gigante, enquanto Atate e Daura eram considerados centauros.

Muitos centauros em Yrth ainda adoram divindades Loren'dilianas, embora tenham aprendido a não falar sobre isso em terras humanas. Outros agora seguem a concepção élfica do Eterno ou se tornaram pagãos.

OUTROS

Dos outros seres inteligentes conhecidos de Yrth, dragões, o povo do mar, e homens-tubarão têm suas próprias crenças amplamente variadas. Alguns estudiosos tentaram igualar essas “religiões” a outras mais familiares, com pouco sucesso. A adoração dracônica parece mais voltada para si mesmo do que qualquer outra coisa, o povo do mar evita o assunto, e até mesmo os Sahudenses parecem desconfiados do espiritualismo dos homens-tubarão.

Dragões

Os grandes anciões parecem acreditar que eventualmente se tornam deuses após obter poder e compreensão suficientes neste mundo. Dado que os dragões são aparentemente uma raça Yrthiana, isso pode ser equivalente à união com o Eterno, mas ninguém foi corajoso o suficiente para perguntar. Essa transcendência aparentemente leva milhares de anos para ser alcançada. Assim, para os dragões, a religião é uma forma de adoração aos ancestrais, na qual eles ocasionalmente pedem bênçãos a seus parentes ascendidos. A maioria dos dragões, entretanto, prefere orar apenas quando todas as outras alternativas foram exauridas. Alcançar a divindade com o mínimo de ajuda possível contribui para uma melhor recepção na ascensão. As atividades exatas dos dragões-deuses são desconhecidas, mas como os anciões mortais consideram os deuses de outras raças Yrthianas sem importância, é duvidoso que os imortais se sintam diferentes.

Povo do Mar

Tritões e Sereias são excepcionalmente não-religiosos. Os primeiros imigrantes do povo do mar em Yrth estavam aparentemente felizes por estar longe dos estranhos deuses de Olokun, e seus descendentes olham para todas as religiões com cautela. Alguns adotaram crenças dos elfos do mar sobre o Eterno.

Homens-Tubarão

Os homens-tubarão, por outro lado, parecem se arrepender de deixar para trás seus deuses, cujos nomes são impronunciáveis pelos humanos. Eles ainda os adoram e procuram maneiras de restabelecer contato com eles. Todas as evidências disponíveis — o que há delas — indicam que isso não seria bom para nenhuma outra raça.

CAPÍTULO QUATRO

TERRITÓRIOS

DE YRTH

“Preste atenção, meu aprendiz, o que eu digo a você sobre os territórios de Ytarria, no final do primeiro milênio após a Maldição. Foi uma época de reinos e impérios, poderosos e mansos. A vaidosa nação de al-Haz, lar da Cidade Secreta, à qual nenhum não-crente ousava ir. Al-Wazif, feroz e forte, onde ricos mercadores praticavam estranhas magias. A cavaleiresca Caithness, onde cavaleiros lutaram com cavaleiros pela honra. Cardiel, em que todo homem mantém a cabeça erguida e a astúcia pode transformar um príncipe em um mendigo, ou um

mendigo em um príncipe. As ilhas enso-laradas de Araterre, com suas selvas verdejantes e piratas manchados de sangue. Ao longe, a estranha Sahud dos pagodes cintilantes e guerreiros vestidos de seda. Zarak, o império abaixo, onde os anões fabricavam tesouros, dignando-se a vender apenas bugigangas. E olhe mais além, para os Homens do Norte dos Territórios dos Nômades, com seus estranhos deuses; os orcs selvagens do oeste, que lutaram entre si quando não podiam lutar contra os homens; e os poderosos gênios do sul, cujos segredos ninguém ainda conhece.

“E lançando sua sombra sobre todos eles, o império dragão de Mégalos, sombrio e melancólico, caçando e sendo caçado. Conheça essas terras, meu aluno, como eram então. Pois foi nessa época que surgiram novos heróis...”

Este capítulo descreve as principais regiões de Ytarria. Inclui geografia, história e uma discussão da sociedade de cada país, seguida por breves descrições de áreas ou grupos significativos dentro dele. Cidades particularmente próprias para aventuras são abordadas com mais detalhes.



Países e Regiões de Ytarria

Nome	Cidadão(s)	População	Governo	Nível de Controle
Mégalos	Megalano(s)	16 milhões	Autocracia Semi-Feudal	NC4
Al-Wazif	Wazifense(s)	6 milhões	Monarquia	NC3
Cardiel	Cardielense(s)	6 milhões	Oligarquia Feudal	NC3
Al-Haz	Hazifense(s)	5 milhões	Teocracia	NC4
Caithness	Caithnessense(s)	3 milhões	Feudalismo	NC3
Zarak	Zarakano(s)	3 milhões	Oligarquia Tribal	NC3
Sahud	Sahudense(s)	1,8 milhões	Oligarquia de Clãs	NC4*
Araterre	Arlesiano(s)	1,5 milhões	(Principado de Mégalos)	NC3
Terras dos Orcs	Orclandês(es)	1 milhão†	Tribal	NC0‡
Territórios dos Nômades	Homem(ns) do Norte	1 milhão	Tribal	NC2
Terras Selvagens do Sudoeste	?	?	?	?

* Em geral socialmente imposto; as leis de fato são apenas NC3.

† Esta é uma estimativa média, sujeita a ciclos de décadas.

‡ Chefes tentam impor um NC mais alto, mas matá-los por isso não é necessariamente punido.

Pronúncias

al-Haz: al-RÁSS.
al-Wazif: al-wa-ZÍF.
Araterre: a-ra-TÉR.
Autheuil: ôu-tiu-IL.
Caithness: KÁIT-ness.
Cardiel: kar-di-ÉL.
Defiant: de-fai-ENT.
Geb'al-Din: JÉB-al-DÍN.
Hazifense: rá-zi-FEN-se.
Heolford: RIL-ford.
Kinkaku: kin-ka-KÚ.
Maelstrom: ma-ÉLS-trom.

Mégalos: MÉ-ga-los.
Megalano: me-ga-LÃ-no.
Sahud: sar-RÚD.
Sahudense: sar-ru-DEN-se.
Tredroy: TRÉ-di-roi.
Uulinn: ú-LIN.
Wazifenses: wa-zi-FEN-se.
Yibyorak: I-BIÓR-rak.
Yrth: Írt.
Ytarria: I-TÁR-ria.
Zarak: ZÁ-rak.
Zarakano: za-ra-KÃ-no.



MÉGALOS

Mégalos é a pátria-mãe das nações Cristãs... mas nem de longe uma mãe amorosa. O símbolo Megalano do dragão é muito apropriado. Antigo, rico e forte, o Império sempre esteve em guerra. Agora ele se voltou para seu interior, estagnando enquanto a escuridão em seu núcleo se espalha.

GEOGRAFIA

Mégalos domina o leste de Ytarria, tendo suas maiores cidades nas costas orientais. Muitos rios cruzam o Império, e seu centro circunda os grandes lagos Acheron e Estige. O clima se assemelha ao da Europa que conhecemos: os portos do norte ficam congelados no inverno e os agricultores do sul colhem suas safras o ano todo. Tempestades de inverno espalham neve na maior parte do país; as chuvas da primavera são vitais para o plantio anual.

Enquanto as regiões leste e sul de Mégalos são densamente povoadas e cultivadas de acordo com os padrões Ytarrianos, as regiões norte e central são mais selvagens. Florestas indomadas repletas de feras separam as áreas povoadas. O extremo oeste é quase tão densamente povoado quanto o leste, mas com um clima mais seco.

As Estradas Imperiais de pedra lavrada, propriedade do Imperador, ligam as cidades de Mégalos. Barcaças navegam nos rios principais e navios lotam os portos.

HISTÓRIA

Mégalos se vê como uma nação destinada a governar. Dominar o mundo era o objetivo declarado do primeiro im-

perador, Simon Menelaus, e muitos de seus líderes atuais ainda perseguem esse objetivo. Menelaus fundou Mégalos em 1200 EC, no final do período mais ativo do Cataclismo, e os desorganizados imigrantes eram presa fácil. Quando de sua morte, Menelaus governava a maior parte do nordeste de Ytarria. No entanto, ao sul, os grandes clãs de goblins resistiam aos exércitos do Dragão. O reino Sagrado de Nova Jerusalém os desafiava no oeste e, no noroeste, perambulavam os bárbaros nômades pagãos.

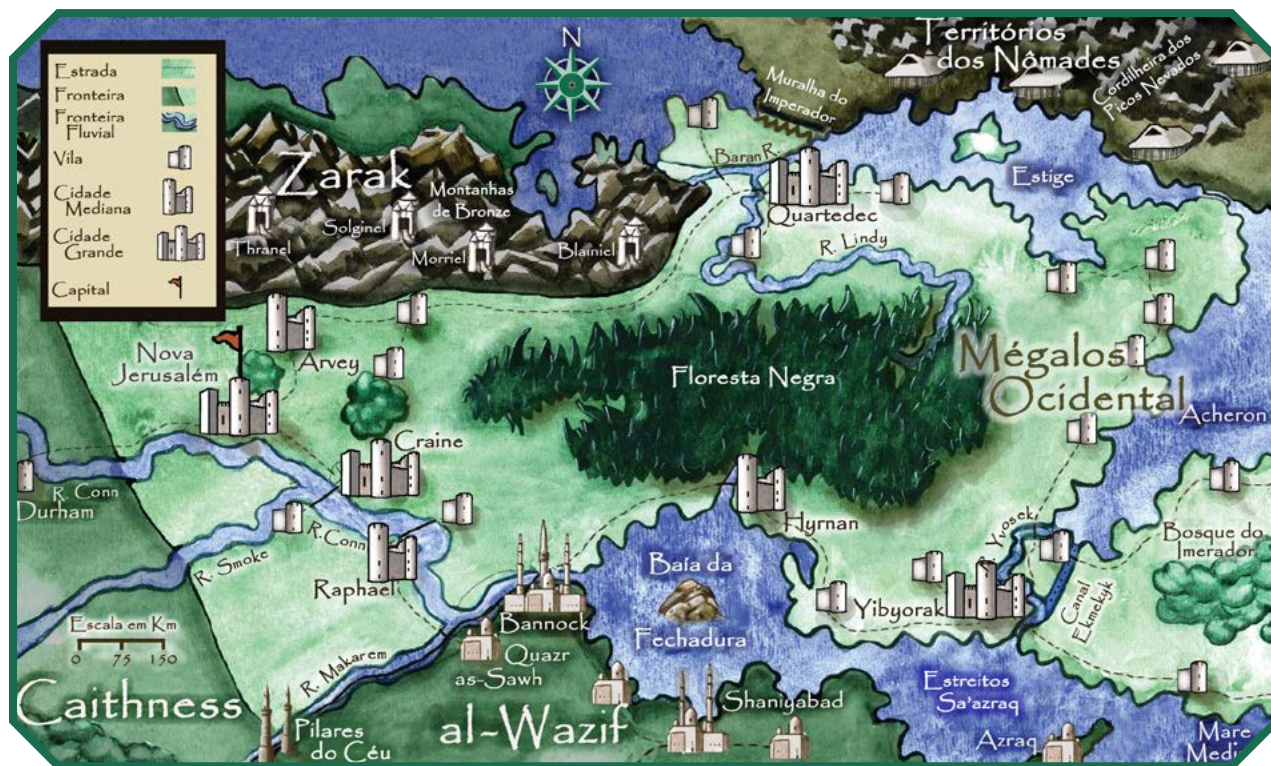
No entanto, os descendentes de Menelaus não desistiram. Em 1300, apenas os Hospitalários da Nova Jerusalém permaneceram firmes. Em 1350, Octavius Magnus, um comandante de um feudo que fazia divisa com as tribos Muçulmanas do sul, também os conquistou. Conhecido por sua língua macia e ódio aos não-crentes, Octavius negociou uma trégua com o propósito de lançar uma cruzada para o sul. Isso era exatamente o que os Hospitalários desejavam e eles rapidamente concordaram em se juntar ao Império. Octavius liderou as forças Megalanas na Primeira Cruzada, recebendo o novo Ducado de Craine como recompensa.

A resposta Muçulmana foi explosiva. As tribos errantes do sul se uniram para formar os países de al-Haz, al-Wazif e al-Kard. A nobreza Megalana ficou maravilhada — orcs e bárbaros vestidos de peles não eram adversários à altura. Enquanto os exércitos Wazifenses recuperavam o território perdido, al-Kard caiu nas mãos dos cruzados no final da década de 1460. A região foi rebatizada de "Cardiel", e os filhos mais novos dos nobres Megalanos se aglomeraram ali para assenhorearem das propriedades rurais.

Durante o século seguinte, Mégalos estava em seu apogeu. O Império era virtualmente invencível — ou assim todos pensavam. A desastrosa invasão do território anão do Povo de Thulin provou o contrário. À medida que avançava, nobres Megalanos gananciosos disputavam espólios ainda não conquistados. Enojados, os Hospitalários voltaram para casa no momento em que um contra-ataque súbito dos Anões esmagou os invasores. Aproveitando a oportunidade, os Homens do Norte invadiram o norte do Quartedec, forçando a construção da Muralha do Imperador — uma grande muralha marcando parte da fronteira norte de Mégalos.

Durante este período, exploradores descobriram humanos nas ilhas ao sul de Mégalos. O Imperador loteou o Principado de Araterre, e marinheiros Megalanos partiram para explorá-lo. No oeste, as expedições afastaram as hordas de orcs, eventualmente formando o Condado de Caithness.

Então, enquanto o Imperador estava ocupado com lutas políticas, Cardiel declarou independência. Duas gerações depois, Caithness seguiu o exemplo. O Império estava encurralado. As lutas incessantes pelo poder entre os nobres deixaram Mégalos incapaz de recuperar territórios perdidos ou conquistar novos. O século seguinte foi marcado por constantes brigas como um nobre audacioso após outro fazia planos de conquista, apenas para falhar por falta de apoio. Os últimos cem anos não viram nada além de pequenos ganhos equilibrados por pequenas perdas, apesar das duas guerras com al-Wazif.



Hoje, a unidade do Império é no mínimo duvidosa. Mégalos continua sendo a nação mais poderosa de Ytarria e as legiões ainda são potentes, mas o controle do Imperador está diminuindo. Muitos duques e marqueses, sentindo fraquezas, estão governando tão impiedosamente quanto desejam ou buscando ativamente o trono.

O Imperador Diofrates XII é velho, mas ainda é poderoso. Ele tem sido famoso por sua licenciosidade e inteligência, e na última década ele piorou. Suas festas agora não são apenas excessivas, mas verdadeiramente bárbaras, e ele parece genuinamente desinteressado em eventos além do Império central. Ele está em perigo de excomunhão e usurpação, mas não dá sinais de mudar seu comportamento.

SOCIEDADE

A sociedade Megalana é feudal nos detalhes, mas imperial e autocrática no coração. Caithness e Cardiel são consideradas comunidades rurais mais atrasadas. Os aristocratas Megalanos ficam particularmente escandalizados com a tolerância religiosa de Cardiel e pelas mulheres cavaleiras. Os aristocratas Caithnessenses ou Cardielenses têm uma Reputação negativa (-1; como muito tolerantes com os inferiores; o tempo todo) entre os nobres Megalanos (uma pequena classe de pessoas na maioria das campanhas), embora a familiaridade possa contrabalancear isso.

Status Social

Na sociedade Megalana, poucas pessoas ascendem acima de sua classe de nascimento. Somente realizações verdadeiramente extraordinárias podem impulsionar alguém de camponês a cavaleiro ou nobre. Uma conquista que ganharia promoção em outro lugar provavelmente trará apenas dinheiro ou favores em Mégalos. Filhos nobres podem progredir por meio da herança, e alguns se mostram pouco dispostos a esperar que a velhice siga seu curso. Para exemplos dos privilégios que diferentes níveis de status possuem, consulte a pág. 187.

Mas alguém pode subir *comprando* posição. Por 50 a 100 vezes o custo de vida mensal do título desejado, pode-se comprar um título recém-criado oferecendo um presente a um senhor apropriado. Esses títulos não implicam direitos, terras ou rendimentos e são pouco respeitados em outras terras, mas têm peso em Mégalos. O título de cavaleiro, no entanto, ainda *precisa* ser conquistado.

Por mais adquiridas que sejam, a nobreza e a posição social são socialmente essenciais e frequentemente complicadas. A tabela de Status define a relação padrão entre posição e título, mas, na prática, a posição relativa costuma ser sutil e variável.

A Igreja fornece outra via para o poder em Mégalos. Os níveis mais elevados do sacerdócio são em grande parte limitados aos membros da aristocracia,

mas a maioria das ordens monásticas tem suas próprias hierarquias e estão abertas a qualquer pessoa. Claro, um *bom* monge recebe apenas respeito; benefícios mundanos são proibidos.

Não-Humanos

Mégalos, embora governado por humanos, é cosmopolita. As cidades abrigam todas as raças, enquanto os vilarejos raramente são mistos. Os duques de Yibyorak e Sho'joor, assim como muitos feudos menores, são em grande parte habitados por goblins.

Pequeninos também são comuns. Eles geralmente vivem em vilarejos segregados devido a problemas de escala, constituindo 5% de todos os vilarejos agrícolas. Eles normalmente escolhem seu próprio prefeito, que se reporta ao lorde humano local. Os anões mais longevos ainda se lembram do ataque ao Povo de Thulin, então o comércio com eles é um tanto limitado; anões não venderão seus melhores trabalhos para habitantes do Império. Elfos são raros, especialmente no leste de Mégalos, porque há poucas terras selvagens que eles amam.

Magia

Magia é comum em Mégalos, que é principalmente uma região de mana normal com bolsões dispersos de níveis variados. A Aptidão Mágica é admirada em toda a alta sociedade; os plebeus também a respeitam. As guildas de magos exercem grande poder político, e até

O “Império do Mal”?

Definitivamente um império, Mégalos é indiscutivelmente “mal” em muitos aspectos. Ele conquista seus vizinhos e cobiça aqueles que não pode; sua sociedade é rigidamente classista; e seus líderes são alegremente corruptos — ou pior. Os PdJs podem facilmente entrar em conflitos com a autoridade Megalana, até mesmo atacando-a.

Dito isso, muitos cidadãos do Império são boas pessoas. Mesmo duques de alto escalão não são *automaticamente* maus. Em termos de história, Mégalos pode variar de apenas um governo autocrático a um reino sombrio que corrompe tudo dentro de suas fronteiras.

mesmo os menores vilarejos têm magos em tempo parcial. Muitos imperadores anteriores também foram magos poderosos. Os governantes Megalanos são magos ou aconselhados por magos — as exceções não duram muito.

As Legiões

Frequentemente em guerra, Mégalos mantém um grande exército permanente, complementado por recrutamentos quando necessário. As Legiões Imperiais são consideradas a melhor força de combate em Ytarria. A qualidade *real* varia, dependendo se elas são liderados por soldados profissionais ou filhos mimados de nobres. As legiões acolhem os plebeus, e os melhores oficiais costumam ser plebeus ou até escravos libertos. Sua composição é quase toda de infantaria empunhando uma mistura de lanças longas, bestas e armas de ponta, vestidos com cotas de malha, com alguns batedores montados. Cada legião está ligada a uma unidade de magos; os exércitos Megalanos dependem da magia. Este é um

dos motivos pelos quais eles nunca conquistaram a região de Caithness, que é pobre em mana.

Em tempo de guerra, as legiões recebem apoio da cavalaria de elite dos cavaleiros Megalanos. Embora sejam formidáveis individualmente, esses cavaleiros têm pouca disciplina; sua eficácia depende da força de seu líder.

Os senhores mais poderosos mantêm suas próprias legiões também. Quando nobres briguentos não estão ocupados lutando contra os vizinhos do Império, eles geralmente lutam entre si. Estritamente falando, isso é contra a lei, e as Legiões Imperiais intervêm ocasionalmente. Normalmente, no entanto, essas batalhas são ignoradas por conveniência política ou econômica.

A Lei

A lei Megalana, em grande parte, segue o padrão semifeudal típico. Os castigos tendem a ser severos; morte e escravidão são mais comuns do que mutilação. Mégalos sempre tem onde

usar escravos, e um escravo inteiro trabalha melhor que um mutilado. A tortura é desconfortavelmente comum, e um torturador que não causa danos permanentes pode ganhar um alto salário.

Por outro lado, os ricos podem subornar para escapar de qualquer dificuldade, exceto alta traição. Às vezes, é chamado de “pagar uma multa pesada”, mas o efeito é o mesmo. O ordálio é bastante popular; tais julgamentos são adiados até o próximo torneio de nobres, onde fazem parte do entretenimento.

Escravidão

Apesar da proibição da Igreja de escravizar os Cristãos, a escravidão é comum em Mégalos; se necessário, o bispo local pode sempre excomungar um condenado. Criminosos, encenqueiros políticos e prisioneiros de guerra trabalham para o estado ou são vendidos a nobres para seu próprio uso. Mégalos também tem muitas fazendas, pedreiras e campos de madeira que funcionam com trabalho escravo, as fontes de grande parte de sua riqueza.

É ilegal libertar um escravo sem permissão Imperial, que raramente é concedida; os únicos caminhos para uma liberdade segura são a bravura em combate ou na arena, ou uma extraordinária habilidade artística. No entanto, alguns imperadores astutos mantiveram cuidadosamente um pequeno grupo de libertos gratos e intensamente ambiciosos. Sob imperadores fracos, alguns nobres alteraram as regras para criar seus próprios libertos dependentes para fins semelhantes.

Arenas Megalanas

Fortunas são conquistadas e perdidas no mais popular entretenimento Imperial. A maioria dos nobres não consegue manter sua posição social sem patrocinar gladiadores ou, melhor ainda, hospedar jogos. Cada cidade tem uma arena; as maiores cidades têm várias. Propriedades particulares têm pequenas arenas onde hóspedes privilegiados podem observar tudo o que entretém seu anfitrião. Os eventos de arena tendem a ser sangrentos; podem incluir competições de gladiadores, duelos mágicos, execuções cerimoniais, batalhas contra monstros ou animais e qualquer outra coisa que um déspota depravado possa pensar. Os lutadores voluntários podem facilmente ganhar dois marcos de ouro (\$400) por sobreviver a uma batalha — e até mais se o evento for especialmente injusto, espetacular ou bem patrocinado.

Status e Títulos Megalanos

Nível	Título	Forma de Tratamento
8	Imperador/Imperatriz	Vossa Majestade Imperial
7	Consorte ou Herdeiro Imperial	Vossa Alteza Imperial
6	Príncipe/Princesa	Vossa Alteza Imperial
6	Duque/Duquesa	Vossa Graça
5	Marquês/Marquesa	Vossa Senhoria
5	Conde/Condessa	Vossa Senhoria
4	Visconde/Viscondessa	Vossa Senhoria
4	Barão/Baronesa	Vossa Senhoria
3	Baronete/Dama	Vossa Senhoria
3	Cavaleiro/Dama com terras	Lorde ou Senhor / Dama ou Senhora
2	Cavaleiro/Dama sem terras	Lorde ou Senhor / Dama ou Senhora
2	Governador/Prefeito	Vossa Senhoria
2	Chefe/Grão-Mestre da Guilda	Mestre/Ama
1	Escudeiro/Aia	Mestre/Ama
1	Capitão/Capitã	Capitão/Capitã
1	Artesão, Mercador	—
0	Meeiro, Cidadão	—
-1	Servo, Ladino Urbano	—
-2	Mendigo, Escravo	—

Nomes em Mégalos

A prática humana de dar nomes no Império variam por cada região, classe e raça. Para nomes populares entre outras raças, consulte *Nomes Não-Humanos*, pág. 20.

Plebeus

A maioria das pessoas é conhecida por um nome, com um epíteto adicionado — uma palavra ou frase descritiva. Algumas famílias adotam epítetos como nomes de família verdadeiros. A maioria dos nomes são de origem Celta, Normanda ou Anglo-Saxônica, embora a grafia possa variar.

Alguns nomes masculinos comuns são Alfric, Andre, Ashe, Bruce, Bryan, Edward, Evan, Cerdic, Donnwulf, Francis, Geoffrey, Giles, Hal, Hugh, John, Lyon, Marc, Morgan, Niall, Olen, Osric, Rann, Sean, Trent, Wade, Warren e Yrving.

Os nomes femininos incluem Adea, Alyce, Blanche, Bronwyn, Cathyn, Ceredyn, Giselle, Juliet, Justina, Katha, Maye, Norla, Pearl, Rosemary, Sussanna, Vylette e Yrena.

Os epítetos assumem várias formas comuns: local de nascimento (John do Lago); ocupação (Donal Funileiro); aparência (Merid, a Ruiva); ações (Justina Mata-Lobos); parentesco (Carre Meio-Elfo); e hábitos (Adolph Puxa-Orelha).

Essas adições geralmente evoluem ao longo da vida. Justina Mata-Lobos era simplesmente Justina até os 12 anos. Quando ela começou a ir ao mercado com sua família, ela era Justina de Trent. Seu amor pelo arco fez dela Justina, a Arqueira. Então, em um inverno, ela matou uma dúzia de lobos em dois dias, adquirindo seu nome atual.

Nobres

Os nobres sempre têm pelo menos um epíteto, geralmente um nome de família verdadeiro. Os pares de um nobre frequentemente o chamam pelo nome de seu feudo: o conde Dario de Kethalos é simplesmente “Kethalos” para outros nobres.

A maioria dos nobres Megalanos fala Latim e muitos filhos nobres (especialmente os mais velhos) recebem nomes com influência Romana. Nomes masculinos comuns de estilo Latino incluem Aloysius, Claudius, Flavius, Honorius, Julian, Leo, Marcus, Procopius, Rufus, Tiberias, Titus e Valerian. As mulheres raramente recebem nomes Latinos.

Goblins

Exceto nas áreas rurais, os goblins Megalanos não usam mais sua língua ancestral, exceto para nomes. No entanto, alguns nobres goblins têm nomes Latinos ou parcialmente latinos, como Jelkejek Viridis (“O Verde”). Muitos humanos em feudos de goblins também têm nomes goblins. Os mais comuns incluem Baajikiil, Dakiiri, Gykkii, Jandig, K’jaakis, K’tiiki, Potij, Shiikus, Toov’tekki, Viitagi, Yig’oor e Yivirrl. Os nomes goblins normalmente não têm gênero atribuído. Em geral, os sons consonantais são explosivos, as vogais são longas e a maioria dos nomes tem duas ou três sílabas.

A AGÊNCIA DA SERENDIPIDADE

Oficialmente, a Agência da Serendipidade é um departamento da Corte Imperial Megalana, encarregado de defender o Império contra ameaças de além de Ytarria. Pessoas conhecedoras dizem que o principal objetivo da Agência é lidar com pessoas, itens e ideias trazidas pelo Cataclismo para Ytarria. Muito

de seu trabalho envolve a supressão de tecnologia avançada, especialmente armas de fogo e explosivos. Os engenheiros clandestinos a encaram com medo e ódio, contando entre si histórias de assassinos, torturadores e magos vestidos de preto que podem torcer a alma de uma pessoa. No entanto, sua função é, em última análise, mais *controlar* do que *suprimir*; se Mégalos alguma vez precisar colocar mosqueteiros em campo, é a Agência que saberá como.

Todas as histórias podem ser verdadeiras em parte. Lendas dentro da Agência afirmam que ela foi fundada pelo próprio Simon Menelaus, depois que ele teve uma visão aterrorizante. Ela existe de alguma forma há séculos, o que lhe confere um forte senso de tradição. Seus sagazes agentes às vezes são algo no limite do fanatismo. Eles também são sutis; preferem apagar memórias a matar e a lealdade ao terror.

Acima de tudo, a Agência é viciada em sigilo. Portanto, quase ninguém em Mégalos abaixo do nível do tribunal conhece a identidade de qualquer agente da Agência. No entanto, todo capitão de guarda e nobre com terras sabe que um relatório redigido corretamente atrairá rapidamente a atenção da Agência — e a ação se seguirá, às vezes invisível, às vezes brutalmente direta. Da mesma forma, a falha em fazer tal relato quando apropriado será punida.

As Divisões

A Agência é dividida em três divisões, cada uma controlada por um Capitão sob a supervisão do Chanceler da Serendipidade. Todos os quatro cargos são vitalícios, embora os titulares possam se aposentar, se assim desejarem. A maioria prefere morrer no cargo.

A *Divisão de Confisco* rastreia, identifica e confisca tudo o que chega a Yrth através do Cataclismo. Consequentemente, muitos de seus funcionários são magos ou cavaleiros errantes inteligentes; outros são espíões e infiltrados, trabalhando além das fronteiras do império.

A *Divisão das Verdades* controla a disseminação de ideias e histórias que, ao contrário dos itens materiais, não podem ser simplesmente confiscados e trancafiados. Ela opera no longo prazo. Há uma certa separação dentro da Divisão entre os mais preocupados com as ideias políticas e a segurança de Mégalos, que tendem a ser políticos pragmáticos e de sangue frio, e aqueles mais preocupados com heresias religiosas e divergências como o protestantismo, muitos dos quais são padres fanáticos.

Finalmente, a *Divisão dos Registros* mantém as vastas bibliotecas de dados da Agência sobre a Terra, outras dimensões e tecnologia — usando algumas fontes escritas e outras vivas. Consequentemente, ela administra uma prisão ultrassecreta; também emprega alguns magos, interrogadores e diplomatas extremamente sutis e talentosos... bem como alguns *engenheiros* cuidadosamente avaliados e supervisionados de perto.

“Agências” de Outras Nações

Os agentes da Agência são notórios por sequestrar vítimas “interessantes” do Cataclismo em todo Ytarria. Grupos semelhantes, alguns menos conhecidos, existem em outros lugares. Em Caithness, O Pessoal do Lorde Mortlake opera dentro da Mão de Prata (pág. 110); os chanceleres do Príncipe de Cardiel podem convocar a Capelania de Santo André e seus muitos servos seculares — alguns deles, curiosamente, Muçulmanos. Em Sahud, o Escritório de Harmonia e Trovão e o fictício “Clã Lo” parecem estar envolvidos em tudo o que os Olhos do Céu (pág. 155) declaram que precisa de atenção. Os Inspectores Itinerantes de al-Wazif aparecem sempre que o Cataclismo se manifesta. E em al-Haz, os responsáveis não têm nome ou identidade pública.

As relações entre esses grupos são complicadas, especialmente quando a Agência está envolvido. Quando um confisco interessante está em jogo, a competição pode se tornar brutal. Essencialmente, eles são rivais ferozes que têm mais em comum do que a maioria dos aliados.

Uma Unanimidade Suspeita

Por vários séculos, nenhuma grande nação Ytarriana violou seriamente o acordo tácito para suprimir a tecnologia... o que pode parecer estranho. Alguns engenheiros clandestinos acreditam que uma conspiração maior, usando magia de controle da mente, está por trás de todos os grupos nacionais. Quem pode estar por trás de tudo é muito debatido; os Jesuítas, os gênios (pág. 174) e vários grupos étnicos minoritários são os candidatos favoritos. Os que param para pensar um pouco mais friamente olham para os não-humanos; dragões, por exemplo, têm recursos mágicos desconhecidos e reputações enigmáticas.

Segredos Sombrios

Enquanto o Imperador nomeia nominalmente o Chanceler da Serendipidade e seus Capitães, a Agência é geralmente sua própria lei internamente. Poucos imperadores tentaram interferir em suas operações geralmente eficientes, e aqueles que o fizeram, mais cedo ou mais tarde, acabaram se perguntando se “seu” povo havia sofrido uma lavagem cerebral para mudar de lado. Na última década, no entanto, os quatro nobres incrivelmente bem informados que dirigem a Agência estão sentindo a mesa virar; sua paranoia já experiente e conhecimento sobrenatural os deixa muito preocupados com o atual governante de Mégalos. Eles mal mencionaram isso um ao outro, muito menos tentaram investigar, mas seus medos estão chegando ao ápice. A Agência tem uma tradição de não interferir em questões judiciais ordinárias — mas a tradição logo será posta de lado. Por outro lado, o Imperador pode reconhecer a expressão de suspeita em seus olhos antes que eles possam agir.

Aventuras da Serendipidade

É mais provável que a Agência apareça nas aventuras como um inimigo perigoso; seus agentes competentes, bem equipados e tortuosos sequestram vítimas do Cataclismo, eliminam engenheiros clandestinos e planejam manter Mégalos sempre no topo. No entanto, os jogadores certamente podem jogar os *heroicos* Agentes da Serendipidade... Magos de Preto, os melhores entre os melhores, protegendo Yrth da escória do multiverso. Isso certamente não significa que a Agência pode ser descrito como *boa*; os membros estão sempre de olho uns nos outros em busca de traidores, o tempo todo lutando com a lacuna entre a retórica idealista e os atos pragmáticos. Demônios mortos e armas vis destruídas justificam mentes apagadas e sonhos destruídos? E por que o Imperador *ri* quando recebe relatórios da Agência?

AVENTURAS EM MÉGALOS

Mégalos é um vasto império com possibilidades quase infinitas para aventureiros. Espiões pesquisam recursos militares e roubam segredos para outros países ou nobres ambiciosos. Nas legiões, soldados cruéis e magos reprimiram rebeliões e derrotaram infieis. Cada palácio e torre de menagem são um centro de intriga. Bárbaros visitantes podem encontrar trabalho como mercenários, solucionadores de problemas em geral ou gladiadores.

Muitas aventuras em Mégalos caminharão na linha entre abraçar a falta de moralidade e tentar impor alguma ordem em um sistema social decadente. Uma espada rápida e uma língua fluente podem levá-lo longe; uma bolsa gorda pode levá-lo ainda mais longe. Os PdJs podem decidir simplesmente pegar o que puderem levar ou podem tentar defender a decência em um sistema que não a recompensa.

MÉGALOS: A CAPITAL DO IMPÉRIO

Mégalos, residência do imperador, é a maior cidade de Ytarria. É a primeira em tudo: a riqueza de seus cidadãos, a magnificência de suas catedrais e o número de seus ladrões, assassinos e conspiradores. Cada raça pode ser encontrada entre seus 400.000 habitantes, e os navios trazem alimentos de todo o Império. Se um inimigo pudesse bloquear o porto, a cidade passaria fome em um mês.



Mégalos nunca foi uma nação pacífica. Como capital, é atormentada por conflitos entre facções cortesãs. Assassinatos são comuns, e os cavaleiros e soldados de nobres adversários lutam em duelos e brigas nas ruas da cidade. A corrupção se estende de cima para baixo; nos becos, há assassinos que matariam suas mães por dois cobs.

História

Antes da fundação da cidade em 1200 AEC, o local onde hoje fica Mégalos era uma vila de pescadores comum. Menelaus construiu uma enorme torre de menagem e declarou o local como a capital de seu novo império. À medida que o Império crescia e os despojos da guerra e os impostos fluíam para dentro, também crescia a cidade. Em 1230, Mégalos já era vibrante e poucas construções originais ainda estavam de pé. Em 1290, Menelaus II deu início a um grande programa de melhorias cívicas, incluindo um vasto sistema de esgoto e uma sólida muralha nova (agora chamada de Muralha Antiga). No início do século 15, Mégalos era a vitrine do Império, repleta de construções de mármore, avenidas largas e torres reluzentes.

Em 1412, a Igreja estabeleceu a Ordem do Arcanjo Miguel em Mégalos. Até então, Mégalos tinha sido ligeiramente cosmopolita; agora os Miquelitas começaram a eliminar agressivamente os incrédulos. Logo, cada cidadão imperial na cidade era Cristão, ou era muito bom em manter as aparências.

Controle de Armas

A lei Megalana impõe severas restrições à posse de armas, mas como essas leis se destinam a manter o poder das classes dominantes, elas não se aplicam a cavaleiros ou nobres.

Ninguém com nível inferior a cavaleiro (Status 2) pode usar ou possuir uma Armadura de Placas. Apenas os mensageiros, guardas da cidade ou do castelo, e as forças armadas podem possuir ou usar uma loriga de escamas ou uma cota de malha.

Armas de projéteis são permitidas apenas para as forças armadas, guardas florestais e soldados do corpo da guarda. Os fidalgos que se sentem seguros ignorarão os vassalos que usam arcos curtos e fundas para caçar, mas os camponeses que carregam arcos longos ou bestas de tamanho normal serão presos.

As armas de haste militares são limitadas às legiões, guardas da cidade e palatinos dos nobres. (Camponeses que usam podões — semelhante às foices — para trabalhar tentam não parecer ameaçadores.) Espadas não são permitidas a ninguém abaixo do Status 0. Armas de lâmina são totalmente proibidas para mendigos ou servos, embora muitos as usem de qualquer maneira; eles podem carregar bastões para autodefesa.

Armas e defesas mágicas são proibidas por lei para qualquer pessoa abaixo do Status 2. Um servo ou ferreiro carregando armas para um mestre ou cliente de status superior terá a passagem permitida se parecer adequado, mas não deve usá-las ou parecer ameaçador.

Para todas essas restrições, medidas de exceção estão disponíveis. Isso quase sempre acarreta um suborno, que pode variar de um marco de ouro (\$200) para uma permissão para usar cota de malha, a uma dúzia de marcos (\$2.400) se um plebeu quiser carregar uma arma de haste. Ser membro da Guilda dos Combatentes (pág. 51) geralmente reduz o suborno.

Em 1630, o Imperador Titus II, cansado de viver em uma fortaleza de 400 anos de idade, projetou um novo palácio, a ser construído a mais de um quilômetro fora da muralha em uma pequena colina. Ele preservou a antiga construção, a Torre de Menelaus, por seu valor histórico, e as estruturas do governo civil continuaram a operar a partir dela.

No final do século 19, o imperador Metellus IV ordenou a construção de uma nova muralha da cidade, mais de sete quilômetros mais externa que a antiga. Ela incluía toda a cidade de Mégalos e algumas terras agrícolas também.

Durante a maior parte do século passado — na verdade, durante a maior parte dos últimos 500 anos — Mégalos como cidade mudou pouco na sua natureza. Desde o fim das Guerras de Fronteira, no entanto, a autoconsciência geral que afligiu o Império também afetou sua capital. Os cidadãos da maior cidade de Ytarria se preocupam cada vez menos com o mundo exterior, saciando-se com as diversões encontradas dentro da cidade.

Layout e Arquitetura

Mégalos circunda a foz do Novo Rio Jordão, que deságua em um porto voltado para o sul que desemboca no Oceano Megalano. A maior parte da cidade fica a nordeste do rio, incluindo todos os principais edifícios governamentais. A parte menos elegante da cidade do outro lado do rio é às vezes chamada de Mégalos Meridional. Muitas pontes conectam as duas.

A Guarda do Imperador

Centenas de anos atrás, Mégalos conquistou uma ilha “invencível” ao libertar mil reptantes escravizados e dizer-lhes que era deles, se pudessem tomá-la. Eles a pegaram. Seus descendentes são guerreiros Megalanos leais, e de suas fileiras vem a legião Megalana mais temida, a do Dragão Fiel.

Esses reptantes formam a guarda de elite do imperador. Famosos por sua ferocidade, eles são totalmente leais. Poucos humanos podem até pensar em como lhes oferecer um suborno, e aqueles que o fazem raramente têm algo que possa interessar aos guardas não-humanos. Pior, os guardas têm permissão para comer qualquer pessoa que tente suborná-los. Dizem que são Cristãos batizados, mas ninguém investiga muito profundamente suas crenças.

O Dragão Fiel é liderado pelo Capitão Ah'ziranthl Dgansis Rextlyin, que ocupa o cargo por quase 20 anos. Já bastante cicatrizado e astuto, ele nunca relaxa. Ele não gosta do imperador Diofrates, mas embora esteja bem ciente das mudanças no comportamento do homem, fica menos chocado com os excessos do Imperador do que a maioria dos humanos. Embora considere o Imperador indisciplinado e brando, Ah'ziranthl ainda o defenderia com vida.

A Muralha Antiga semicircular circunda a cidade original do lado da terra firme; está centrada na Torre de Menelaus, com um raio de pouco mais de quase dois quilômetros. Ao longo dos séculos, a Muralha Antiga tornou-se pouco mais do que um suporte estrutural para dezenas de construções que se apoiam nela e até mesmo se enterram nela. A vizinhança que se criou ali é basicamente de baixa renda, estando tão perto das docas. A Muralha Nova tem mais de 35 quilômetros de comprimento, é maior, mais espessa e está em muito melhor estado de conservação. As terras entre as muralhas constituem a maior parte da cidade, incluindo os palácios e mansões dos ricos, a Grande Arena e os quartéis da Primeira e da Segunda Legiões. A cidade continuou a se expandir desde a construção da Muralha Nova, mas ainda há fazendas e grandes parques cuidadosamente tratados em seu interior. Os distritos ultraperiféricos, dentro e fora da Muralha Nova, consistem principalmente em armazéns, estábulos e casas para os novos ricos e os muito pobres.

Governo

O Governo Imperial foi originalmente baseado no Império Romano e, mesmo agora, centenas de anos depois, muitas semelhanças permanecem. O Imperador é supremo e a posição é hereditária. As decisões são tomadas pelo Imperador (aconselhado por seu Conselho) ou pela Assembleia de nobres de alto escalão e líderes religiosos. Um assento na Assembleia está tecnicamente vinculado a uma posição específica, mas existem muitas exceções e variações.

A maneira mais simples de fazer qualquer coisa é convencer o Imperador a ordenar. Como resultado, muitos membros da nobreza e da Igreja passam todo o tempo bajulando-o na corte. Visto que enviar um subordinado para pleitear o caso de alguém pode ser considerado um insulto, muitas propriedades são deixadas nas mãos de familiares ou servos enquanto seu senhor tenta obter alguma concessão.

A Assembleia lida com questões rotineiras e políticas de baixo nível e é o lar de discussões acaloradas sobre o futuro do Império. Subordinados que representam pessoas de alto escalão recebem um pouco mais de respeito aqui do que do Imperador, mas a melhor maneira de fazer algo ainda é vir pessoalmente.

Há também algo como um serviço civil, composto de uma mistura de nobres de baixa patente extremamente inteligentes (que em sua maioria comprou seus títulos), nobres de posição superior menos competentes (colocados lá para mantê-los longe de problemas) e oficiais

da Igreja (tanto honestos quanto corruptos). O Imperador indica diretamente a maioria dos cargos de serviço importantes, e seus nomeados são geralmente leais — até porque o serviço civil é uma das poucas partes do governo imperial onde alguém realmente é pago.

O governo da cidade não está separado do governo do Império — administrar a capital é parte integrante da administração do país, e as decisões sobre a cidade são tomadas pela Assembleia. Quaisquer decisões puramente

locais muito irrelevantes para a Assembleia normalmente vêm da “Prefeitura” na Torre de Menelaus.

Quem mantém a paz, em geral, são os vigias da cidade. Embora remunerado, seu trabalho é totalmente ingrato e impossível de ser executado honestamente — um vigia que recusa o suborno de um nobre pode facilmente acabar morto. Arrogante e abusivo, mesmo o melhor vigia não tolerará grosseria ou ameaças de plebeus. Eles são, no entanto, extremamente educados com nobres e oficiais.



As investigações criminais de verdade são frequentemente conduzidas por Miquelitas (pág. 64). Na cidade, suas investigações têm motivações políticas com frequência, e seus sobretudos azuis e brancos característicos são recebidos com apreensão. Pessoas presas pelos Miquelitas raramente são vistas novamente.

As Facções

Em teoria, a facção mais poderosa é o Imperador e aqueles que lhe são leais. No entanto, esse é um grupo bastante pequeno, e o Imperador não usa seu poder de maneira concentrada. Ele pode mover uma montanha com uma palavra, mas provavelmente perderá o interesse pela montanha entre o almoço e o jantar.

Uma facção relacionada trabalha para esconder a depravação e incompetência do imperador; O Grão-Mestre Jordan Quebraceros (pág. 93) lidera esse grupo, que por necessidade opera em segredo. Graças principalmente a Jordan, eles têm um grande poder pelo qual moldam a percepção de Yrth sobre o Imperador.

Jordan também lidera os Templários, uma grande potência na capital. Seu objetivo atual é se libertar do controle da Igreja e ao mesmo tempo permanecer como a ordem militar mais importante em Mégalos. Jordan passa apenas uma pequena parte de seu tempo perseguindo esses objetivos; Mestre Publius, seu segundo no comando, faz a maior parte do trabalho.

A própria Igreja é grande o suficiente para abrigar meia dúzia de facções, a maioria das quais disputa o poder entre si. Um grupo notável, liderado pelo Arcebispo Sosius, é composto de religiosos devotos o suficiente para ficarem indignados com o comportamento de seu Imperador, mas suficientemente mundanos para sentir que a solução é matá-lo e colocar alguém novo no trono. Sosius está tendo problemas para encontrar novos recrutas, já que padres honestos ficam horrorizados com a ideia de um golpe e os desonestos participariam por todos os motivos errados.

O príncipe Miltiades, herdeiro do trono, lidera sua própria conspiração. Ele acredita que seu pai é completamente louco, mas como o homem também é irritantemente saudável, Miltiades planeja envenená-lo. Ele é apoiado por uma surpreendentemente ampla gama de nobres que pensam que ninguém poderia ser pior do que Diofrates.

O Imperador

Dezesseis anos atrás, um demônio atacou o Imperador Diofrates XII, mas a Guarda e o Grão-Mestre Jordan o salvou, matando a cria infernal. Depois que um mago Templário determinou que o mago principal da corte de Diofrates, Focas, era o mestre daquele demônio, o Imperador torturou Phocas e decapitou-o.

É o que dizem as narrativas oficiais, e é o que cantam os baladeiros. A verdade é outra coisa: Jordan, trabalhando com um aliado Jesuíta de alto escalão, providenciou o ataque do demônio, com a intenção de controlar Mégalos depois que Diofrates morreu. Infelizmente, o demônio Xuvutruobacaoly o enganou; um metamorfo poderoso, ele também podia alterar as formas dos outros. O “demônio” que morreu foi Diofrates, e Xuvutruobacaoly agora é o Imperador. Já que Phocas acabaria descobrindo a farsa, o demônio providenciou para que ele fosse considerado culpado e morto. Jordan foi simplesmente chantageado para ficar em silêncio.

Poucos suspeitaram de qualquer mudança por muito tempo, principalmente porque Xuvutruobacaoly não é um imperador muito pior do que Diofrates. O demônio deixou seus passatempos depravados emergirem lentamente ao longo dos anos; seus servos e a corte interna os mantêm o mais secretos possível. Xuvutruobacaoly é quase completamente ineficaz como governante; ele tem dificuldade em compreender a relevância das tensões nas fronteiras a milhares de quilômetros de distância e considera as diferenças religiosas totalmente triviais. Ele *sabe* que está em uma posição de liderar um grande império no caos e na ruína, e se aplica a esse objetivo — mas ele também sabe que, se for longe demais, será descoberto e perderá todos os seus deliciosos brinquedos.

Em seu papel de imperador, Xuvutruobacaoly aparece como um velho magro, mas forte. Ele não *envelhece* desde 1989 e seu eu demoníaco surge brevemente na forma de dentes mais afiados, olhos mais vermelhos e outras pequenas mudanças. Seus modos alternam entre fantasticamente rude e sedosamente doce, ele rapidamente fica entediado com qualquer tarefa governamental e é melhor deixar seus hábitos pessoais para a imaginação. Muitas pessoas sabem que ele mudou, mas quase nenhuma sabe a verdade. Apenas a magia mais poderosa poderia penetrar em seu disfarce, e operar *qualquer* mágica no Imperador sem sua permissão é uma maneira rápida de ser morto pela guarda do Dragão Fiel.

Muitas das facções restantes são regionalizadas, lideradas por nobres de alto escalão. Seus objetivos geralmente são convencer o Imperador a enviar mais dinheiro ou tropas para suas terras. Por exemplo, nobres que representam Zehan e outras propriedades do sul perturbadas por piratas se unem para conseguir mais navios para proteger seus portos.

Os Cidadãos

Cerca de 50% da população da cidade é humana; goblins e pequeninos representam outros 40%. O resto é uma mistura de todas as outras raças, incluindo anões, elfos, gnomos, hobgoblins, kobolds e reptantes. Até mesmo centauros, gigantes, minotauros, ogros, orcs e criaturas estranhas podem ser encontrados aqui.

Mais de 95% da população é Cristã. Os adeptos de outras religiões tendem a se manter juntos em seus próprios bairros. A cidade é cosmopolita o su-

ficiente para que o não convencionalismo religioso silencioso seja tolerado, mas não é um lugar confortável para um não-Cristão.

A qualquer momento, a cidade também tem uma população substancial de não Megalanos, a maioria comerciantes, alguns diplomatas.

Locais de Interesse

As três sedes do governo são o Palácio Imperial, o Salão da Assembleia e a Torre de Menelau. O primeiro era originalmente uma única construção enorme de mérito arquitetônico duvidoso; ele cresceu e se espalhou ao longo dos anos, e agora não tem um plano ou estilo coerente. A guarda do Dragão Fiel e os vigias da cidade o guardam, mas entre as centenas de servos e dezenas de entradas, é impossível manter todo o complexo seguro. Todo mundo importante dentro de seus muros, portanto, tem seus próprios guarda-costas.

Jordan Quebracercos

Jordan é o Grão-Mestre dos Templários... e um homem assombrado. Ele é um dos poucos que conhece o segredo de Diofrates — porque é tudo culpa dele. Pior ainda, se ele contar a alguém, pode facilmente levá-lo a uma morte longa e dolorosa, se não nas mãos de Diofrates, então por meio da ira totalmente justificada do povo.

Jordan já foi uma das pessoas mais poderosas de Ytarria. Agora com 60 e poucos anos, a base de poder de Jordan ainda é teoricamente forte, mas ele não tem mais vontade de usá-la plenamente. Em vez disso, ele paira ao lado do Imperador e tenta amenizar seus piores excessos. Anos de tensão deixaram seus nervos à flor da pele e ele pode atacar qualquer pessoa por qualquer motivo.

O Salão da Assembleia, perto do Palácio, é geralmente considerado bonito, embora imponente. A própria Assembleia se reúne nas câmaras principais, que são rodeadas por câmaras privadas, salas de reunião e numerosos escritórios. O Salão da Assembleia é vigiado tão fortemente quanto o Palácio, mas com muito mais eficácia.

A Torre de Menelaus é antiga, com sinais de numerosos reparos. A maioria dos pisos dos corredores foi visivelmente gasta no meio por 800 anos de funcionários apressados. A vigilância da cidade e muitas outras agências têm a sua sede aqui. Como muitos plebeus têm negócios legítimos no castelo, a segurança é mais relaxada, embora seja muito responsiva se surgirem problemas.

A Biblioteca Imperial, marcada por distintas estátuas de grifos e unicórnios guardando os degraus da frente, é a maior biblioteca pública de Ytarria. O acesso é restrito a pessoas de Status 1 e acima ou àqueles dispostos a oferecer um suborno de cinco tostões de prata (\$20). Ela abriga dezenas de milhares de livros, pergaminhos, mapas e outros documentos. A única maneira de encontrar alguma coisa é com a ajuda de um bibliotecário, a maioria dos quais se especializa em um campo, e todos esperam receber cinco tostões por dia. Esta biblioteca é totalmente censurada pela Igreja e pela Agência da Serendipidade; qualquer informação que possa ser perigosa para o status quo está bem escondida.

A Grande Arena é vasta, com capacidade para milhares de pessoas. A entrada é gratuita; a cidade lucra alugando espaço em barracas para centenas de casas de apostas, mercadores e homens de negócios menos conceituados. Algum tipo de entretenimento acontece na Arena todos os dias;

veja *Arenas Megalanas*, pág. 87, para possibilidades. Um dos eventos mais populares é o Grande Mata-mata, que ocorre duas vezes no ano, na qual 160 prisioneiros habilidosos lutam um a um, até a morte, até que restem apenas 10. Eles não são forçados a lutar entre si, mas também não são libertados até que tenham vencido um total de 50 combates. O imperador geralmente está presente nas últimas lutas, observando do Camarote Imperial.

A Muralha Nova tem três portões, orientados aproximadamente a sudoeste, norte-nordeste e noroeste. (A Muralha Velha tem muitos portões e brechas.) Não há nenhuma tentativa de se fazer uma segurança séria; centenas de pessoas passam pelos guardas entediados a cada hora, de manhã, ao meio-dia e à noite. Se alguém precisa ser impedido de entrar ou sair da cidade, no entanto, o chefe da guarda pode notificar os guardas magicamente e enviar um pelotão extra para cada portão em minutos.

Os esgotos de Mégalos são uma maravilha arquitetônica. Menelaus II, que tinha um grande interesse por arquitetura urbana, contratou cem anões para construir um sistema que serviria a uma população cinco vezes maior que a da época. Os dutos subterrâneos foram estendidos várias vezes desde então, e nem sempre para fins de drenagem. Muitos nobres tiveram túneis de fuga privados colocados nas contas da cidade, e muitas outras pessoas pobres, mas desesperadas, cavaram suas próprias ligações ao sistema. Não existem mapas completos, mesmo em registros oficiais, e nenhum indivíduo explorou mais do que uma fração do sistema.

A REGIÃO CENTRAL

Esta área é fortemente cultivada, exceto o Bosque do Imperador. Animais selvagens maiores que esquilos e coelhos quase nunca são vistos. Trigo, aveia, centeio e feno são as principais culturas mais comuns, assim como laranja, beterraba sacarina e pomares de maçã e cereja. As colinas a oeste da capital são ricas em estanho e minério de ferro.

Hidelban

Este ducado é um dos celeiros do Império. A região é bem irrigada por córregos e riachos, e sua pequena cidade principal abraça as margens do navegável Rio Bressel. As edificações têm, em sua maioria, de um a três andares, de alvenaria. Eles têm telhados altos e pontiagudos e as ruas são notoriamente estreitas. O castelo do Duque é antigo e de sólida construção em pedra.

Aventuras na Cidade de Mégalos

Como uma capital corrupta, Mégalos é o local ideal para uma ampla variedade de aventuras. No nível das ruas, quase qualquer pessoa pode precisar de proteção, de um faz-tudo, ou de um ouvidor-com-espadas. Comerciantes podem estar tendo problemas com gangues; os diplomatas em visita precisam de guarda-costas; e os nobres estão sempre sendo chantageados.

Em níveis mais altos, os personagens podem ser mercadores, arrancando lucros no mercado mais competitivo de Ytarria, ou nobres tentando obter concessões do governo civil. No topo, a cidade de Mégalos é onde grande parte do destino do continente é decidido. Qualquer tentativa de mudar o curso do Império terá que ser travada aqui, possivelmente lidando com o próprio Imperador das Trevas.

A próxima visita de Diofrates pode ser marcada por um “acidente” de caça...

Politicamente, a área tem uma história turbulenta. O povo do Baronato de Scariswic, a dois dias de cavalcada a noroeste da cidade de Hidelban, se revoltou 15 anos atrás, matando seu barão. O Duque Kylar reprimiu severamente o levante; Scariswic nunca se recuperou. Kylar morreu de uma doença repentina logo depois e foi sucedido por seu filho, Cuin. Hoje, o jovem Duque Cuin depende muito dos conselhos de seu camareiro, Lorde Maskill. Com sua orientação, Hidelban prosperou, mas suas relações com outros ducados foram prejudicadas. Cuin é extraordinariamente sedento de poder e suas legiões pessoais aumentaram. O Condado de Kethalos (pág. 96), atualmente fraco, pode ser seu primeiro alvo.

A Torre de Caça

A Torre de Caça é o alojamento usado pelo Imperador quando ele caça no Bosque do Imperador. Essa floresta de pinheiros e carvalhos cercam uma pequena cadeia de montanhas que abriga monstros ferozes; o resto da floresta contém feras menos ameaçadoras — nada mais terrível do que tigres e grifos (veja pág. 222). A caça furtiva no bosque é uma ofensa capital, embora os nobres locais possam caçar um número definido de animais. A Torre é uma estrutura de pedra de cinco andares, cercada por uma vasta coleção de estábulos e vastos corredores com vigas de madeira. A vida social na Torre é marcada por festas regulares, onde a nobreza se empanturna com os melhores cortes de raros animais mágicos.

Tecnicamente falando, a torre, a cidade ao redor e a própria floresta são o feudo do príncipe Miltiades, o herdeiro real. Os imperadores Megalanos aprenderam, há muito tempo, a não conceder feudos poderosos aos membros da família que possam usar esses recursos para assumir o trono, então é costume colocar o Bosque do Imperador aos cuidados do príncipe, uma vez que lá não há uma população significativa para levantar tropas. No entanto, poucos prin-

cipes estão dispostos a viver tão longe da corte, então a gestão do dia-a-dia é deixada para o líder hereditário dos caçadores do Imperador, atualmente o Marquês Honoré Bourmont. Honoré é leal ao príncipe e sabe de seus planos (pág. 92); ele está capturando feras da floresta, treinando-as para atacar pessoas vestidas como o imperador e libertando-as perto da Torre. A próxima visita de Diofrates pode ser marcada por um “acidente” de caça.

Mehan

O Ducado de Mehan é um dos mais ricos de Mégalos. Sua frota controla o comércio e a pesca na maior parte do Lago Acheron, e o Duque Thomas detém terras em ambos os lados do lago. Lã, grãos, peles e minério de cobre do sul da Cordilheira dos Picos Nevados passam de Mehan por barco para Yibyorak e depois para o Estreito de Sa'azraq. A mostarda de Mehan também é um importante item de exportação. A cidade de Mehan é uma mistura de construções em pedra e madeira, com enormes praças públicas em grandes números.

Mehan é um importante centro religioso, e a grande Catedral de São Paulo — onde a Cúria realiza seus conclaves — é um local popular de peregrinação. Vettius, o arcebispo de Mehan, governa a cidade costeira de Thysdretum ao sul e perde apenas para o Duque em influência.

O trabalho de Vettius tem sido dificultado recentemente por uma heresia popular afirmando que os magos são escolhidos por Deus. Essa crença surgiu aqui e ali ao longo dos anos, e a Cúria não a aprova. A agência por trás do atual surto de heresia é uma sociedade secreta mágica chamada de Manitas (veja o quadro). Mas isso ainda é um mistério para Vettius, que quer restaurar a reputação ortodoxa de Mehan. O Duque não ajuda muito; ele prefere a atmosfera da corte do Imperador.

AS FRONTEIRAS SETENTRIONAIS

Com exceção da Floresta Negra e do Bosque do Imperador, esta é a região mais selvagem de Mégalos. As terras cultivadas são separadas por pastagens irregulares e florestas sombrias de pinheiros e abetos. Essas terras são o lar de bradípodos (pág. 219), raposas, alces e feras perigosas como lobos, ursos, javalis e tardíavagos (pág. 225). Ao longo da costa norte, focas e morsas são comuns, e baleias e outros monstros marinhos são avistados ocasionalmente.

Os fazendeiros cultivam aveia, centeio, feijão, alfaces, raízes e ervaluminosa, uma erva nativa de Yrth cujas sementes fornecem óleo de lâmpada de boa qualidade. Os fazendeiros criam gado, merinos negros (pág. 229) e porcos.

Os Manitas

Os Manitas eram originalmente uma sociedade secreta de magos, formada para combater um grupo de hereges que odeia a magia, chamados de Penitentinos. Eles finalmente conseguiram assumir o controle mental dos líderes Penitentinos, e desacreditar o culto. Com seu propósito cumprido, a maioria dos Manitas individuais seguiram seus caminhos separados... mas alguns entre eles descobriram que gostavam de exercer um poder secreto.

Hoje, os Manitas estão usando magias que influenciam a mente para espalhar a ideia de que os magos são tocados por Deus e devem ser respeitados, até mesmo venerados. Suas “alterações” nas mentes de cidadãos proeminentes ocasionalmente têm efeitos colaterais; alguns líderes comunitários tiveram que ser contidos depois de tentarem atacar as vozes em suas próprias cabeças.

Os líderes Manitas buscam recrutar tanto magos quanto nascidos não treinados com o dom da magia para aumentar suas fileiras. Para sua consternação, porém, muitos de seus recrutas recentes se tornaram *verdadeiros* seguidores da heresia...

Lorde Claudius Maskill (525 pontos)

Maskill era um jovem vampiro e poderoso mago no século 18, quando um ambicioso cavaleiro o prendeu em uma cripta cercada por um riacho. Ele sobreviveu operando a mágica Animação Suspensa em si mesmo, definindo um mágica Despertar para disparar se alguém entrasse na cripta. Séculos depois, a seca e uma garota curiosa o libertaram, e ele se vingou dos descendentes do cavaleiro, a família governante de Scariswic. Maskill organizou o levante de 1990 e a morte do Barão Angus. Ele então foi construindo sua história até chegar em sua posição atual envenenando o Duque e escravizando seu filho magicamente.

Hoje, Maskill planeja suplantir o Imperador. Ele suspeita da verdade sobre Diofrates — o mal conhece o mal — mas está confiante em seus próprios poderes. No entanto, ele pode estar se movendo muito rápido. Muitas pessoas poderosas estão apreensivas sobre Hidelban, e Maskill teve problemas em manter sua natureza escondida, devido às suas fraquezas vampíricas. Muitos servos desapareceram, e a esposa de Maskill, Lydia (filha de Angus, a garota que libertou Maskill), enlouquecida por anos de escravidão, começou a balbuciar segredos obscuros em momentos difíceis.

Lorde Claudius Maskill

Idade 299; vampiro humano; 6'; 82,5 kg; cabelos e olhos pretos, pele branca.

ST 19 [20]; **DX** 13 [60]; **IQ** 14 [80]; **HT** 13 [30].

Dano 2d-1/3d+1; BC 36 kg; PV 23 [0]; Vontade 15 [5]; Per 18 [0]; PF 13 [0].

Velocidade Básica 6,5 [0]; Deslocamento Básico 6 [0]; Esquiva 9; Aparar 9; Bloquear 9.

Antecedentes Sociais

NT: 3 [0].

FC: Regiões Cristãs [0].

Idiomas: Inglês (Materna/Materna) [0]; Árabe (Com Sotaque/Com Sotaque) [4]; Latim (Materna/Materna) [6]; Norlandês (Com Sotaque/Com Sotaque) [4].

Vantagens

Agente Cativante 1 [15]; Aptidão Mágica 3 [35]; Atraente [4]; Carisma 2 [10]; Duro de Matar 2 [4]; Memória Eidética [5]; Noção do Perigo [15]; Recuperação da Consciência [10]; Riqueza (Rico) [20]; Silêncio 2 [10]; Status 2 [10]; Toque Sensível [10]; Vampiro (pág. 201) [100].

Qualidades: Bom de Sono [1].

Desvantagens

Compulsão (Sempre procura vingança) (12) [-10]; Curiosidade (12) [-5]; Egoísmo (15) [-2]; Inimigos (Nobres aleatórios de Hidelban; Com frequência, 9 ou menos) [-10]; Insensível [-5]; Megalomania ("Eu vou substituir o atual Imperador.") [-10]; Reputação -2 (Conselheiro perturbador — ou coisa pior?; Pessoas de Hidelban e muitos nobres Megalanos, grupo pequeno; Algumas vezes, 10 ou menos) [-2]; Sadismo (15) [-7]; Segredo (Vampiro megalomaniaco maligno; possível morte) [-30].

Peculiaridades: Atento; Cuidadoso; Obsessivamente arrumado [-3].

Perícias

Administração-15 (IQ+1) [4]; Alquimia/NT3-11 (IQ-3) [1]; Armadilhas/NT3-13 (IQ-1) [1]; Arrombamento/NT3-13 (IQ-1) [1]; Assuntos Atuais/NT3 (Mégalos)-15 (IQ+1) [2]; Besta-13 (DX+0) [1]; Bloqueio Mental-15 (Vont+0) [2]; Briga-13 (DX+0) [1]; Capa-12 (DX-1) [1]; Cavalgar (Equinos)-12 (DX-1) [1]; Conhecimento Oculto (Demoníaco)-13 (IQ-1) [1]; Conhecimento do Terreno (Hidelban) -14 (IQ+0) [1]; Connoisseur (Vinho)-13 (IQ-1) [1]; Detecção de Mentiras-17 (Per-1) [1]*; Diplomacia-15 (IQ+1) [4]*; Dissimulação-16 (IQ+2) [4]*; Espadas Curtas-12 (DX-1) [1]; Faca-13 (DX+0) [1]; Falsificação/NT3-13 (IQ-1) [2]; Furtividade-14 (DX+1) [4]; Heráldica-13 (IQ-1) [1]; Hipnotismo-14 (IQ+0) [4]; História (Hidelban) -13 (IQ-1) [2]; Interrogatório-15 (IQ+1) [4]; Intimidação-16 (Vont+1) [2]*; Jurisprudência (Propriedade Megalana)-12 (IQ-2) [1]; Lábia-14 (IQ+0) [1]*; Lavagem Cerebral/NT3-14 (IQ+0) [4]; Leitura Labial-17 (Per-1) [1]; Linguagem Corporal-17 (Per-1) [1]; Observação-17 (Per-1) [1]; Ocultamento-13 (IQ-1) [1]; Ocultismo-15 (IQ+1) [4]; Perseguição-14 (IQ+0) [2]; Pesquisa/NT3-13 (IQ-1) [1]; Política-16 (IQ+2) [4]*; Taumatologia-16 (IQ+2) [4]*; Trato Social-16 (IQ+2) [2]*; Venefício/NT3-12 (IQ-2) [1].

Mágicas

Analisar Mágica-15 [1]†; Animação Suspensa-15 [1]†; Anular Mágica-15 [1]†; Aporte-15 [1]†; Atear Fogo-15 [1]†; Atrofiar Membro-15 [1]†; Aura-15 [1]†; Bravura-15 [1]†; Calor-15 [1]†; Chave-Mestra-15 [1]†; Coceira-15 [1]†; Comando-15 [1]†; Conexão-15 [1]†; Contramágica-15 [1]†; Controle de Emoção-15 [1]†; Criar Água-15 [1]†; Criar Fogo-15 [1]†; Despertar-15 [1]†; Desviar Projétil-15 [1]†; Detecção de Magia-15 [1]†; Dor-15 [1]†; Emprestar Energia-15 [1]†; Emprestar Vitalidade-15 [1]†; Enfraquecer Vontade-15 [1]†; Escravizar-14 [1]†; Espasmo-15 [1]†; Esquecimento-15 [1]†; Esquecimento Permanente-14 [1]†; Estorvar-15 [1]†; Extinguir Fogo-15 [1]†; Fascinar-15 [1]†; Frio-15 [1]†; Identificar Mágica-15 [1]†; Imunidade ao Fogo-15 [1]†; Inabilidade-15 [1]†; Lealdade-15 [1]†; Leitura da Mente-15 [1]†; Localizador-15 [1]†; Localizar Água-15 [1]†; Localizar Terra-15 [1]†; Loucura-15 [1]†; Luz-15 [1]†; Luz Contínua-15 [1]†; Medo-15 [1]†; Memória Falsa -15 [1]†; Moldar Água-15 [1]†; Moldar Fogo-15 [1]†; Nevoeiro-15 [1]†; Nublar-15 [1]†; Ocultar Pensamentos-15 [1]†; Pânico-15 [1]†; Pés Plantados-15 [1]†; Paralisar Membro-15 [1]†; Percepção de Emoção-15 [1]†; Percepção de Inimigos-15 [1]†; Percepção de Veracidade-15 [1]†; Purificar a Água-15 [1]†; Rastrear-15 [1]†; Recuperar Energia-15 [1]†; Retardo-15 [1]†; Sono-15 [1]†; Sono Coletivo-15 [1]†; Subjugar-15 [1]†; Sugestão-15 [1]†; Sugestão Coletiva-15 [1]†; Telepatia-14 [1]†; Terror-15 [1]†; Tolice-15 [1]†; Toque Mortal-15 [1]†; Torpor Coletivo-15 [1]†; Torpor-15 [1]†; Tranca Mágica-15 [1]†; Transmissão Mental-15 [1]†; Travar Vontade-15 [1]†; Trevas-15 [1]†.

* +1 pelo Agente Cativante.

† +3 pela Aptidão Mágica.

MJs que desejam enfatizar as conexões sociais de Maskill podem adicionar Contatos e Favores conforme apropriado. Ele já se infiltrou em muitos níveis da sociedade Hidelban.

Azer

Esta cidade é o único porto importante da Ilha de Dyecastle, na costa leste. Coberta de florestas em algumas áreas, a ilha é conhecida por seus construtores navais. Na verdade, eles já fizeram uso das melhores e mais acessíveis florestas, o que deixa uma preocupação com o futuro da indústria.

Outra reivindicação de fama de Azer é a Escola Templária de Magia de Combate, uma coleção desconexa de torres e salões em uma colina com vista para a cidade. A Escola treina tanto para os Templários quanto para as Legiões. As pesquisas do corpo docente às vezes produzem resultados espetaculares — há inclusive apostas na cidade sobre quanto tempo se passará antes da próxima explosão. Jovens estudantes descem a colina até a cidade para se divertir. Seus duelos mágicos (tecnicamente proibidos) sempre atraem multidões.

O terreno da escola também abriga uma missão Jesuíta. O bailio que convidou os Jesuítas para a escola esperava aprender alguns de seus segredos mágicos incomuns; acabou não dando certo, mas os Jesuítas convidam estudantes talentosos para se juntarem à sua ordem. Isso é controverso e causa divisão, uma vez que muitos Templários não confiam inteiramente nos Jesuítas, e os alunos que se juntam adotam uma postura de silêncio logo em seguida.

Kethalos

O Condado de Kethalos está localizado no Rio Johns, no noroeste de Mégalos. A cidade principal consiste em inúmeras edificações construídas em madeira ao longo da costa, apoiadas por algumas estruturas sólidas de pedra. Em tempos de paz, Kethalos prospera com sua frota pesqueira e com o comércio com os Homens do Norte do outro lado da baía. No entanto, o Conde Darius não é muito inteligente, e alguns Homens do Norte vingativos se lembram de como ele ajudou a afastá-los quando atacaram no início dos anos 1990.

Um excelente cavaleiro, de bom temperamento e bonito, Darius preferia estar caçando e competindo do que governando. No entanto, ele entende seu dever e dá o melhor de si. Sua má gestão, no entanto, está deixando Kethalos fraca, e é apenas uma questão de tempo até que os Homens do Norte tentem novamente. Já houve alguns ataques furtivos e algumas pessoas não saem à noite por medo de “selvagens nômades”.

Aventuras em Azer

Como uma escola de magia, a Escola Templária é um cenário ideal para uma campanha de jovens magos crescendo em poder e entrando na vida adulta. Os alunos geralmente vêm para a Escola por volta dos 18 anos. Eles são 95% homens; mulheres não são permitidas nos Templários, e muito raras entre os magos de combate da Legião, então qualquer mulher na Escola tem patronos poderosos. No entanto, 20% são não-humanos (principalmente goblins e pequeninos). Quase todos vêm de famílias nobres. O currículo enfoca a magia de combate, mas também aborda as mágicas de cura e comunicação, e aulas particulares estão disponíveis em quase todos os ramos da magia, exceto magia negra.

As aventuras dos alunos na escola podem incluir conflitos entre os alunos, conspirações entre os professores, atritos com os cidadãos de Azer e o mistério dos Jesuítas. A administração e o bailio esperam que os alunos, como cavaleiros em treinamento, se comportem como adultos maduros. Inevitavelmente, eles quase sempre ficam desapontados; muitos dos alunos são arrogantes e cruéis.

Myrgan

A cidade mais ao norte de Mégalos, Myrgan prospera no comércio com os Territórios dos Nômades e rivaliza com Quartedec por negócios com os Sahudenses. Embora os campos próximos sejam férteis durante os curtos verões do norte, o comércio é a força vital da cidade. Seus prédios de paredes grossas e compactos pairam sobre as ruas nevadas no inverno; alguns mostram influência arquitetônica Sahudense.



Dez anos atrás, o filho do Visconde Rufus, então governante de Myrgan, atrapalhou tanto uma negociação comercial com Sahud que o Rei Celestial declarou uma guerra limitada. Quando Rufus insultou seu campeão, esta se tornou uma guerra total. Rufus foi então morto por um assassino Sahudense. Os mercadores locais, que não gostavam de Rufus por causa de seus impostos extorsivos, concordaram que isso era sua própria culpa, negociaram a paz e mexeram uns pauzinhos para que seu mestre de guilda, Walsham Markant, se tornasse um barão e o novo governante. Como os mercadores controlam a maior parte do poder econômico em Myrgan, não houve muita resistência, embora a família de Rufus esteja naturalmente rancorosa.

Entre as políticas sensatas de Walsham e a nova paz com o Rei Celestial, as relações com Sahud floresceram; Myrgan agora tem a maior comunidade Sahudense vivendo fora do próprio país. Essa comunidade de várias centenas de

pessoas evita atritos com os Myrganeses se isolando e mantendo a polidez. Infelizmente, cada vez mais comércio passa pela “Sahudtown” antes que os mercadores Megalanos sequer participem da transação, criando ressentimento. As tentativas de intimidar verbalmente os comerciantes Sahudenses são recebidas com uma incompreensão fingida, embora educada. Os poucos casos de violência real foram repelidos por artes marciais incrivelmente eficazes e magia ocasional. A situação está à beira de se deteriorar em uma guerra aberta.

Teridar

Teridar é a cidade mais rica do norte de Mégalos, a residência de um Conde e de um Arcebispo e o local de um dos quatro hospitais Tomistas existentes em Ytarria. Localizada em uma enseada voltada para o sul, na foz do vale fértil de um rio, goza de invernos amenos. Muitas de suas construções são enormes salões de madeira, símbolos de orgulho.

Esta região possui o maior pátio de madeira a leste do Lago Acheron, onde trabalham escravos do Conde Sigmund Bonus. Usando esses mesmos escravos, Sigmund também patrocina espetáculos de arena luxuosos. Um evento regular é o Libertatum, no qual quatro escravos lutam entre si pela perspectiva de conseguir a liberdade. O Conde faz uma petição ao imperador para que liberte o vencedor — petições que, de alguma forma, nunca foram bem-sucedidas. Os escravos estão começando a perceber isso, e inquietação constante e pequenos atos de rebelião agora assolam a área. O Conde, que culpa o imperador ou a burocracia por esses problemas, está pensando em ignorar os cobradores de impostos imperiais.

A Cidade dos Mortos

Rumores dizem que a cidade mais sombria de Mégalos fica em algum lugar perto do Lago Estige. Essas histórias de uma cidade sombria de necromantes e zumbis são desencorajadas pela Igreja. Alguns dos que a procuram ou desaparecem ou voltam afirmando com impressionante certeza que ela não existe. Os poucos textos supostamente confiáveis sobre o assunto foram todos suprimidos, mas a Agência da Serendipidade sem dúvida garantiu suas próprias cópias séculos atrás.

A REGIÃO SUL

Esta região quente e densamente povoada é conhecida por suas plantações de algodão e cânhamo, vinhas, olivais e gado.

Dekamera

Dekamera, no estuário do Rio Regina, é um dos melhores portos de Ytarria. Embora não seja tão movimentado quanto Mégalos, seu ancoradouro protegido oferece um clima ameno o ano todo. Suas construções são em sua maioria estruturas baixas de pedra com telhados planos. Dekamera é o centro de comércio entre al-Wazif, Cardiel e a parte oriental do Império, sua importância é ainda mais reforçada pela atividade pirata que afeta os portos ao sul. Pedidos de ajuda de Sho'joor e Zehan caíram em ouvidos surdos.

O anterior Conde de Dekamera, Gavin Magnus, era conhecido por invadir cidades em al-Wazif com sua frota particular. Um desses ataques terminou

com seu filho Taveon nas mãos dos Wazifenses. As tentativas de resgate de Gavin falharam e, vários anos depois, ele morreu, amargurado e enfurecido. Enquanto isso, os Wazifenses trataram Taveon como um convidado. Quando as Guerras de Fronteira terminaram, eles o devolveram a Dekamera. Este foi um erro de cálculo; Taveon se ressentiu profundamente dos Wazifenses por sua situação e está reunindo forças para novos ataques (veja pág. 134).

Ekhans

O Ducado de Ekhans é tão famoso por suas ricas plantações e vinhedos quanto por seus rebanhos de gado, que alimentam grande parte das terras ao redor. No centro desse esplendor rural está a cidade de Ekhans, uma das propriedades ducais mais prestigiosas de Mégalos.

Atualmente, Ekhans está sofrendo de uma série de ataques noturnos de dragões em seu gado. Parece haver pelo menos cinco dessas bestas. Ninguém matou um ainda, ou mesmo rastreou um com segurança até seu covil.

As melhores hipóteses dizem que eles vivem na Floresta de Ekhans, mais de cem quilômetros a leste, ou sob as águas da Baía de Sorchá, a nordeste. Já ficou claro que os dragões são inteligentes e bem informados — eles têm escolhido sempre o melhor gado dos rebanhos.

Min

A cidade e o baronato de Min estão no extremo sul do continente Megalano. Com terras pobres para a agricultura e um porto muito raso para grandes navios mercantes, Min está lutando pela sobrevivência. As principais indústrias da região são a criação de manati, a pesca e o mergulho com moluscos. Sem essa renda, o Barão Martignac de Min seria um indigente. A única passagem que trouxe certa fama à Min foi seu papel como palco para a invasão de al-Kard, 500 anos atrás. Ninguém prestou muita atenção nela desde então.

Atualmente, no entanto, Min é um paraíso para piratas. O porto é bom para pequenas galés de guerra e veleiros ligeiros. Usando as ilhas próximas como bases, os piratas custam um alto preço no transporte marítimo entre Cardiel, Sho'joor, Zehan e Araterre. Muitos comerciantes fazem uma enorme volta para evitar a região. O Barão Martignac preferiria administrar seu baronato dentro da lei, mas ele não pode ignorar o benefício econômico de piratas gastando seus saques em sua cidade. Sua tolerância atingiu o ponto em que piratas famosos agora podem pagar valores relativamente baixos para se livrar de qualquer problema que causem. Os ricos se protegem com guardas (muitas vezes eles próprios ex-piratas), mas os pobres são frequentemente vítimas dos caprichos de assassinos bêbados.

Serrun

A região ao redor da cidade de Serrun, casa da Ordem de São Miguel Olibrio, é uma propriedade feudal do Arcebispo de Serrun. Famosamente prósperos, seus vinhedos e fazendas se beneficiam de um clima ameno, e os mercadores se enriquecem com o comércio de tecido de algodão Serrun, procurado por todo o continente Ytarriano. Embora Serrun tenha vista para a costa, seus penhascos rochosos e correntes imprevisíveis a tornam um porto marítimo de menor importância; apenas barcos menores podem navegar com segurança em seu ancoradouro. Assim, a maior parte de seu comércio é por terra para Dekamera, Zehan ou Ekhans.

Piratas

Os navios mercantes que cruzam o Mare Medium, o Mar da Eritreia e as partes do sul do Oceano Megalano estão sempre em risco serem abordados por piratas. A maioria dos navios, é claro, chega a seus destinos ilesos, mas o número de navios pilhados é grande o suficiente para não ser ignorado.

A maioria dos piratas são criminosos vorazes. Eles têm alguma honra entre si, mas nenhuma simpatia ou misericórdia por suas vítimas, a menos que um valoroso resgate seja possível. Poucos têm escrúpulos e ideais, como os que atacam navios negreiros e libertam imediatamente os escravos. Outros restringem seus ataques a um alvo específico, por vingança ou por razões políticas; esses últimos geralmente querem libertar Araterre do controle Megalano.

Alguns governantes Yrthianos patrocinam “corsários” — invasores que supostamente atacam apenas os inimigos de sua nação e que podem até reivindicar o status de prisioneiros de guerra se forem capturados. A distinção é pouco respeitada na prática.

Embora o Arcebispo Nikolai seja tecnicamente a autoridade suprema na área, o mandatário de fato é o tortuoso Conde Sergius, senhor de Shambray. Nas últimas décadas, ele manipulou cuidadosamente a população fazendo-a ficar ressentida com Nikolai. Eles agora veem Sergius como seu protetor dos caprichos tirânicos do Arcebispo. Na verdade, a única preocupação de Sergius é conseguir o máximo de poder possível. Assim que sentir que seu domínio sobre Serrun está seguro, ele planeja se infiltrar na estrutura de poder em Ekhangs.

Nikolai, embora rigoroso e profundamente envolvido na política da Igreja, é verdadeiramente piedoso e deseja genuinamente o melhor para todos. Embora esteja ciente de que Sergius não é confiável, ele está muito envolvido com os assuntos da capital para prestar a devida atenção. Mais cedo ou mais tarde, Sergius provavelmente se excederá, com todas as complicações decorrentes.

Sho'joor

Sho'joor está localizado em uma baía grande e profunda na costa sul de Mégalos. Embora tradicionalmente seja um ponto de parada para navios que viajam entre Mégalos e as nações Islâmicas, a atividade pirata reduziu esse tráfego, fazendo os comerciantes rumarem a Dekamera ou Sauvons. O Duque Yivirrl de Sho'joor, um goblin, recentemente conseguiu ajuda da Marinha Imperial; embora o transporte marítimo local esteja um *pouco* mais seguro, a economia local ainda não se recuperou. Pior, Yivirrl não tem alternativa — se o imperador chamar de volta caprichosamente sua frota de navios, a cidade entrará em colapso.

Zehan

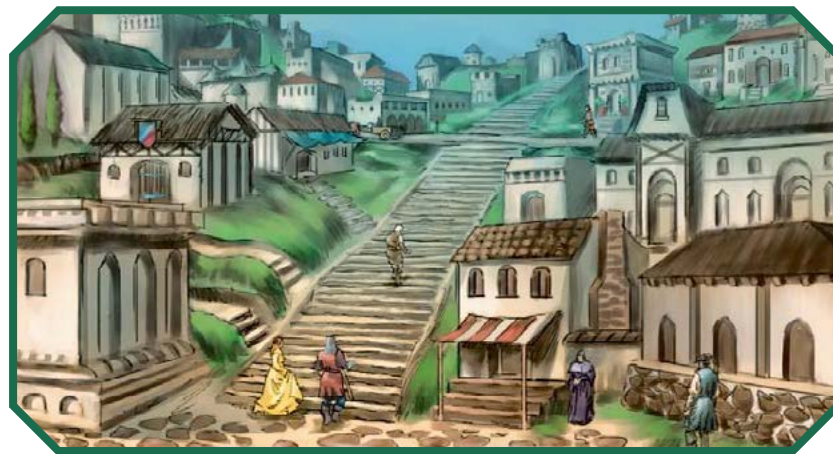
Zehan está em uma posição semelhante a Sho'joor, embora também luche com o comércio com os elfos do mar e o povo do mar. Em vez de apelar “inutilmente” ao Imperador, o Conde Aloysius de Zehan fez um acordo com os senhores do mar de Sauvons. Eles estão fornecendo a ele navios avançados e tripulações hábeis, que ele está pagando com impostos elevados sobre tudo, *exceto* a navegação. Ele também está tentando contratar elfos do mar para espionar os piratas. Se eles conseguirem localizar os principais esconderijos dos piratas, ele poderá resolver seus problemas com alguns ataques rápidos. No entanto, isso pode colocá-lo em confronto violento com o Barão Martignac de Min.

A REGIÃO OESTE

As terras a oeste do Lago Acheron são mais secas do que as do lado oriental de Mégalos. A ameaçadora Floresta Negra domina a região central, enquanto o extremo oeste e o norte são em sua maioria planícies onduladas. Além das lavouras tradicionais, como o trigo, os agricultores cultivam pêssegos e nozes. Gado, capreas (pág. 229) e cavalos são os rebanhos mais comuns. Antílopes, bisões, zebras e cavalos selvagens vagam pelas planícies do oeste.

Arvey

Aconchegado no sopé das Montanhas de Bronze, o Baronato de Arvey marcou a fronteira oeste em 1300. Hoje é o segundo maior centro de comércio com Zarak. Embora poucos anões façam suas casas na cidade, eles são uma visão comum vagando pelas ruas ou vendendo seu belo trabalho. Como a robusta cidade de pedra é muito acidentada, muitas ruas são na verdade escadas.



Craine

Famosa por suas largas avenidas ladeadas por belos edifícios de granito e mármore, Craine, no Rio Conn, é a maior cidade no oeste de Mégalos e um importante centro para o comércio entre Caithness e Mégalos. O Duque de Craine é o senhor dominante da região e seu feudo é o maior entre Caithness e o Lago Acheron. Uma terra de planícies ondulantes e rios suaves, o ducado é salpicado de pinheiros, carvalhos e choupos. Tem terras excelentes para a criação de animais; gado, búfalos e ovelhas são comuns.

O ducado foi dilacerado pela guerra desde sua criação. Craine, palco das invasões Wazifenses em Mégalos, foi sitiada várias vezes, mais recentemente

durante as Guerras de Fronteira. Por ocasião, o ducado caiu sob o domínio Muçulmano, apenas para ser libertado mais tarde pelas forças Imperiais. Uma grande minoria de camponeses lembra de suas raízes Muçulmanas, embora muito poucos pratiquem ativamente o Islã; aqueles que são pegos fazendo isso são perseguidos implacavelmente.

Antes das Guerras de Fronteira, o Duque Bran, junto com o Grão-Mestre de Nova Jerusalém e o Arcebispo de Raphael, encorajou repetidamente o Imperador a atacar primeiro al-Wazif. Os conselhos não fizeram efeito, mas as guerras validaram seu argumento. Embora o conflito tenha terminado com poucas mudanças no mapa, o prestígio de Bran aumentou ainda mais do que já era.

Atualmente, ele está reconstruindo sua força. Ele acredita que haverá outra guerra, mas não tem certeza se deve se preparar para ela, tentar substituir Diofrates como imperador, ou buscar a independência de Mégalos Ocidental fazendo de si o rei. Felizmente ou não, ele pode realmente ter poder pessoal suficiente para conseguir isso. Enquanto isso, ele envia espiões e agentes para al-Wazif, no sul, e para a Capital, no oriente.

Hyrnan

Há vinte e cinco anos, Hyrnan era um ducado pequeno e próspero, cobrindo o território entre a Baía da Fechadura e a Floresta Negra. Então, no início da década de 1980, os cobradores de impostos Imperiais descobriram que seus mapas oficiais da floresta estavam errados. Em vez de ter algumas dezenas de quilômetros de espessura, estendia-se por centenas de quilômetros em direção a Quartedec, cobrindo o território mostrado nos mapas como terras cultivadas. Alguns dos residentes mais antigos de Hyrnan lembravam da Floresta Negra como sendo menor; outros estavam estranhamente certos de que nada havia mudado.

Muitos aventureiros partiram para explorar a floresta; os poucos que voltaram são falavam de terror à noite. O Duque enviou soldados. Eles não retornaram de forma alguma. Em 1987, o Imperador enviou uma legião completa para limpar a floresta; menos de um em cada 10 sobreviveu à investida inicial.

O Imperador tentou novamente cinco anos depois, enviando um verdadeiro exército de lenhadores, guardado por outra legião. Esta expedição começou simplesmente a derrubar árvores nos arredores de Floresta Negra. Eles até permaneceram por bastante tempo, mas gradualmente as doenças, o pânico espontâneo e os desaparecimentos misteriosos espantaram os civis. A essa altura, até mesmo os legionários tinham graves problemas de moral, e os oficiais sabiam que não deveriam mandar seus homens para a floresta. A legião recuou e os habitantes locais juraram deixar a floresta em paz.

Infelizmente, esse voto não foi suficiente. A Floresta Negra se expandiu visivelmente e de forma não-natural ao longo da década seguinte, até ficar a quase dez quilômetros de Hyrnan. Os cidadãos tentaram desviar o olhar das árvores, mas os nervos de todos começaram a ficar em frangalhos. O Duque Tunstall Dubhagain implorou por mais ajuda do Imperador... e conseguiu.

Em 2002, duas legiões, com cinco vezes o complemento usual de magos de combate, marchou direto para o coração da Floresta Negra. Eles foram recebidos pelas mesmas ameaças das incursões anteriores: lobos gigantes, febres estranhas, vozes no escuro e daí para pior. No entanto, havia muitos homens para serem dissuadidos. Por fim, a resistência foi desaparecendo— e um dia depois, as legiões marcharam para o que era obviamente uma vila élfica de tamanho incomum, abandonada às pressas. Eles juntaram pergaminhos espalhados e outras evidências, queimaram todos os prédios e marcharam de volta para Hyrnan. Seu retorno foi tranquilo.

Estava claro que a vila pertencera aos infames elfos negros. Os residentes de Hyrnan agora se ressentem de *todos* os elfos, ignorando as distinções. O Imperador declarou seu grande descontentamento com a presença de forças hostis no meio do Império, mas todos concordam que elas serão extremamente difíceis de erradicar. Por enquanto, o governo simplesmente fortificou Hyrnan com soldados e magos.

O Segredo da Floresta Negra

Mégalos está certo de que a ameaça Floresta Negra é obra dos “elfos negros”; a maioria dos outros elfos concorda, embora qualquer um que entre na floresta venha a pensar que seus irmãos devem ter ficado totalmente loucos. Os próprios elfos negros, com sua desconfiança paranoica em relação a forasteiros e má reputação, acham impossível fazer alguém acreditar na verdade.

A sombria e emaranhada Floresta Negra é, de fato, há muito tempo um lar para a ramificação sombria do reino élfico. Foi para lá que a maioria deles recuou depois que a mágica Eliminar, que deu origem ao Cataclismo, deu terrivelmente errado, e onde muitos recrutas recentes, que se converteram por razão da expansão humana e do desmatamento de suas terras natais, se reuniram. No entanto, há 30 ou 40 anos, esse esconderijo virou uma armadilha.

Alguma coisa apareceu no coração da Floresta Negra — talvez forjado por outro experimento fracassado ou simplesmente deixado lá por um pequeno cataclismo. Nenhum elfo consegue entender exatamente, embora eles saibam o suficiente para odiá-lo. Existem algumas dicas relevantes nos mitos mais sombrios do povo de Loren’dil, embora a maioria dessas histórias tenha sido esquecida há séculos em Yrth.

A coisa em si parece uma grande árvore, embora de perto seja mais um matagal emaranhado, seus galhos retorcidos, trepadeiras compridas e crescimentos de fungos pretos e gotejando limo. É sensível, magicamente poderoso e implacavelmente hostil. Essa coisa pode criar ou torcer a forma de coisas vivas, direcioná-las com seus pensamentos e, lenta e esmagadoramente, distorcer a realidade. Seu veneno está forçando a Floresta Negra a se expandir nas bordas externas enquanto o centro da floresta se transforma em algo desagradável de contemplar. Embora a ameaça não-natural pareça não ser capaz de manipular seres sapientes, pode ser apenas uma questão de tempo.

Nova Jerusalém

A oeste de Craine, a Nova Jerusalém é uma região semiautônoma dentro de Mégalos, fundada pelos Cavaleiros Hospitalários (pág. 62) logo após sua chegada a Yrth em 1187. Uma pedra no sapato do Império por muitos anos, até 1350 quando os Hospitalários concordaram em se juntar ao Império para que suas forças combinadas pudessem destruir os infieis ao sul. Esta união perdurou durante as Cruzadas, mas hoje os Hospitalários respondem ao apelo do Império apenas se lhes convier. Eles pagam impostos conforme especificado no tratado, mas nunca juraram fidelidade e geralmente se consideram independentes. A maior parte do governo Megalano considera isso uma cortês ficção meramente legal.

O Grão-Mestre da Ordem controla a cidade e as terras adjacentes. No coração da cidade fica o imenso e gótico Grande Hospital, sede principal e centro espiritual da Ordem. Nova Jerusalém é próspera; camponeses livres trabalham nas fazendas vizinhas e há forte comércio no Rio Conn. A Ordem também tem um grande tesouro, cheio de dinheiro pago pelo imperador pelos serviços prestados.

Durante as Guerras de Fronteira, os Hospitalários foram fundamentais para afastar os invasores Wazifenses, e muitos agora acreditam que Mégalos e os Hospitalários deveriam invadir o território Muçulmano mais uma vez. Sir Geoffrey Freeman, o Grão-Mestre, em anos anteriores teria invadido se Mégalos concordasse ou não, mas a última guerra o deixou mais cauteloso. Ele constantemente promove agitações por apoio, enquanto mantém seus cavaleiros mais radicais sob controle.

Aventuras em Nova Jerusalém

Como uma cidade teoricamente independente fundada por sacerdotes guerreiros, a Nova Jerusalém está frequentemente passando a guerra na espada. Dessa forma, é uma base de operações ideal para um grupo orientado para o combate. Para ser um Hospitalário ou trabalhar para eles, os membros terão que ser humanos ou capazes de passar como tais, provavelmente não-magos e certamente Cristãos. Os Hospitalários são, na melhor das hipóteses, conservadores.

No entanto, essa intolerância cria possibilidades de aventura para todos que não se enquadram no estreito conceito de aceitável em Nova Jerusalém. Os Hospitalários comandam com a mão firme, mas a cidade é grande demais para eles vigiarem cada esquina. Um bando de personagens tradicionalmente eclético pode encontrar trabalho protegendo as pessoas dos excessos dos governantes da cidade; podem até mesmo acabar fazendo trabalhos “por baixo dos panos” para Hospitalários pragmáticos e desesperados.

Quartedec

O feudo do Conde Hadrian de Quartedec se estende da fronteira norte da Floresta Negra até a Muralha do Imperador e as margens do Lago Estige. O condado é famoso por seus cavalos, os melhores dos quais descendem de linhagens capturadas no norte. Os campos ricos e às vezes pantanosos do Quartedec são interrompidos por florestas de pinheiros. Perpetuamente varrida por ventos gelados que descem as montanhas, a cidade é solidamente, embora monotonamente, construída.

Quartedec é a principal fonte de produtos anões em Mégalos. Comerciantes de Zarak se reúnem lá para trocar armas, armaduras e joias por comida e roupas. A cidade também possui uma comunidade de ferreiros anões — um dos raros assentamentos de superfície permanentes dessa raça.

Não é de surpreender que a polêmica recente no Quartedec gire em torno do ouro. O Rio Baran, que flui das Montanhas de Bronze para o Lago Estige, é rico nele. Quando os humanos descobriram o ouro pela primeira vez em meados da década de 1980, eles garimpavam tanto que seu valor caiu. Os anões resmungaram que o ouro era deles por direito, já que fluía de suas montanhas. Assim, quando o ouro começou a envenenar seus donos, eles foram os primeiros a serem apontados como culpados. Acontece que a “Maldição do Ouro Negro” foi obra de um mago, contratado por um comerciante local que estava sendo arruinado pela queda no preço. A magia já se dissipou; o ouro é mais uma vez inofensivo.

Os anões, entretanto, permaneceram preocupados e se ofereceram para comprar o rio do feudo em 1999. Como o rio é importante para a agricultura local e o Conde não tem autoridade para vender terras Megalanas, eles tiveram negada sua proposta. A cada ano os anões renovam a proposta, prometendo mais dinheiro, pedindo direitos diferenciados ou usando um tom menos diplomático. Além disso, eles têm cavado furiosamente nas cabeceiras do rio, em busca do veio principal. No final de 2004, no entanto, eles pararam de repente e começaram a fazer perguntas discretas sobre a *Terra*. O que eles encontraram é desconhecido.

Raphael

A sudeste de Craine, o Arcebispo de Raphael governa sua cidade e grande parte das pastagens circundantes como um senhor feudal. Esta é a Arquidiocese mais jovem de Mégalos, criada em 1855 após o estabelecimento da atual fronteira entre o Império e al-Wazif. Pelo menos metade dos habitantes da região tinha avós Muçulmanos e, embora todos na cidade agora sejam teoricamente Cristãos, os aldeões Muçulmanos próximos à fronteira de al-Wazif protegem ferozmente algumas pequenas mesquitas.

Uma cidade jovem e vital, Raphael se sustenta por meio da criação de cavalos e do comércio com al-Wazif. Foi quase posta abaixo durante a Guerra dos Magos, mas os sobreviventes a reconstruíram, fortificaram e sobreviveram às Guerras da Fronteira de uma forma muito melhor. Suas muralhas externas são umas das mais grossas e

altas do continente, visíveis por quilômetros, elevando-se nas planícies ao redor. Apesar da leve paranoia dos habitantes, eles justificadamente se sentem ignorados pelo imperador.

YIBYORAK: A CIDADE GOBLIN

Uma região fértil localizada em meio a várias rotas comerciais, o ducado e a cidade de Yibyorak são ricos e estão ficando cada vez mais ricos. O Duque Korobik geralmente deixa a administração da cidade para seu governador, preferindo supervisionar o restante de seu ducado ou visitar a capital para obter favores. A própria cidade de Yibyorak é o lar de milhares de mercadores e comerciantes; dinheiro e bens estão constantemente mudando de mãos.

História

Pouco depois dos primeiros anos do Cataclismo, cinco clãs de goblins deslocados se estabeleceram na foz de um rio que chamaram de Yvosek. Seu assentamento rapidamente se tornou uma vila, depois uma pequena cidade. Em 1175, Yibyorak era a capital de um reino goblin de mesmo nome. Os goblins lutaram ferozmente quando o Dragão invadiu seu território, mas se tornou um ducado Imperial em 1229; o Imperador elevou um de seus líderes mais complacentes ao ducado.

Ao longo dos séculos, Yibyorak prosperou em paz e sofreu na guerra. Seu porto fica a menos de 300 quilômetros de al-Wazif, cujas forças o bloquearam em todas as guerras desde a Cruzada do Príncipe Ivor. Após essas quedas dramáticas no comércio, as pessoas voltam a estocar riquezas em preparação para a próxima fagulha de conflito.

Layout e Arquitetura

Yibyorak ocupa as duas margens do Rio Yvosek e toda a Ilha Memanjik, uma entrança lisa de rocha onde o rio se abre para o mar. Memanjik está mais perto da margem oeste e se conecta a ela por meio de várias pontes, algumas resistentes, outras frágeis. A única conexão com a margem leste é a Ponte Bajik, um dos feitos de engenharia mais impressionantes de Ytarria. Construída em pedra e vigas grossas e envelhecidas, é robusta o suficiente para suportar uma centena de carros de boi cheios, alta o suficiente para navios menores passarem por baixo, e tem uma ponte levadiça em seu centro para navios mais altos. Yibyorak nun-

ca teve uma muralha completa; possui várias paredes parciais de idades variadas. A cidade se espalha ao redor e além delas; diz-se que os invasores têm menos probabilidade de ser dissuadidos pelas defesas de Yibyorak do que por sua construção labiríntica.

Os Megalanos humanos tentaram decididamente moldar Yibyorak com base na capital, mas grande parte da arquitetura ainda é distintamente goblin, tendendo a torres arredondadas de barro, tijolo e algum granito. Novas construções, canteiros de obras e estruturas temporárias são muito comuns — os goblins gostam de experimentar coisas novas e não têm escrúpulos em derrubar edificações antigas. A maioria dos lugares públicos é construída em escala humana, mas principalmente nas partes goblins da cidade, um humano alto se sentirá apertado.

O Rio Yvosek é navegável por pequenos barcos até o Lago Acheron. Os navios maiores devem pegar o Canal Ekmekyk, que vai direto do lago para se juntar ao Yvosek quase 50 quilômetros rio acima de Yibyorak. O canal foi concluído no início da década de 1990 e, desde então, Yibyorak consegue uma parcela cada vez maior do comércio regional.

Aventuras em Yibyorak

Um grupo andarilho composto principalmente de humanos não atrairá muitos olhares aqui; afinal, a cidade tem mais de um terço de não-goblins. No entanto, esses visitantes podem se sentir mais em evidência do que o normal. MJs que planejam tornar Yibyorak o centro de suas campanhas devem encorajar seus jogadores a considerar PdJs goblins.

Dito isso, Yibyorak é uma cidade onde algo está sempre acontecendo, boa parte disso, muito ilegal. A maioria das pessoas é cega para discussões sobre cores além do ouro versus prata. Ladrões e assassinos empreendedores podem caçar os Irmãos de Mercúrio (pág. 102) ou estabelecer uma organização concorrente. Yibyorak também é um lugar maravilhoso para gastar moedas, pechinchar produtos de saque ou comprar passagens para praticamente qualquer outro lugar. Como uma cidade mercantil, também é o local perfeito para ser roubado ou enganado.

E, como os goblins amam magia e são fascinados por magos, os membros arcanos do grupo nunca terão um momento de tédio...

Governo

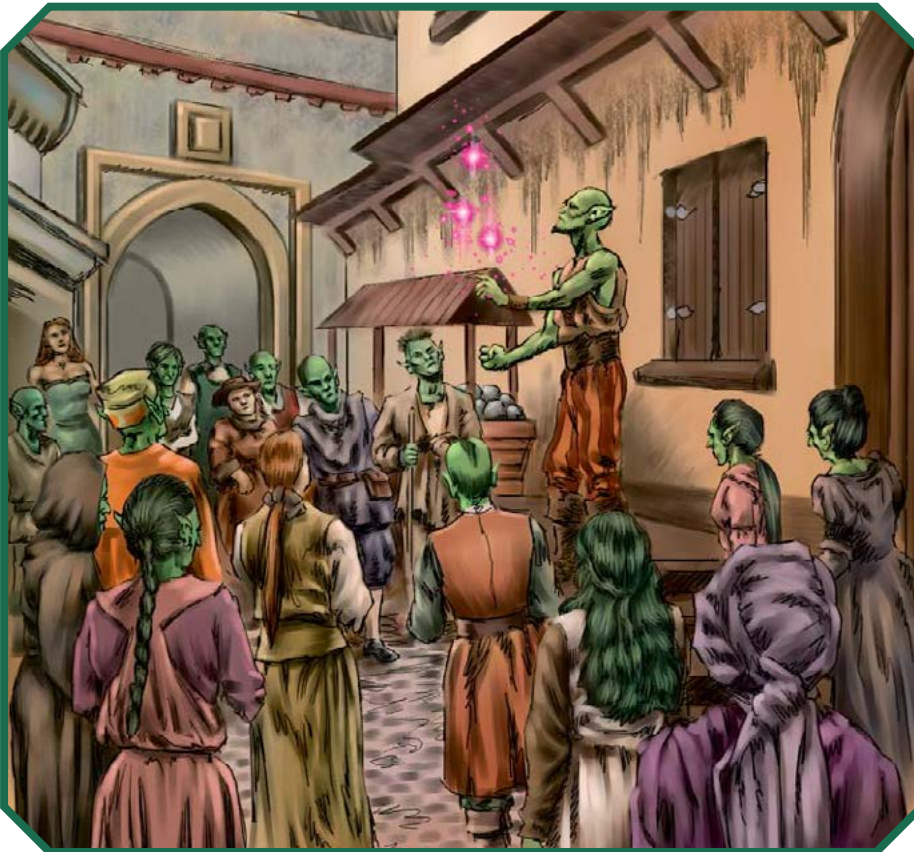
Yibyorak é governado pelo governador Taavjekii nomeado pelo Duque, auxiliado por cinco vice-governadores. Cada assistente supervisiona um “domínio”, uma seção específica da cidade com o nome de um dos cinco clãs fundadores originais: Bojich, Bricik, Kurnjaych, Memanjik e Saratlik. Os vice-governadores são aparentemen-

te descendentes da tribo apropriada, mas a sucessão raramente é hereditária e envolve muitas negociações entre a nobreza da cidade. Abaixo dos governadores, a administração da cidade rapidamente se transforma em uma complexa teia de burocracia de escritórios. A maioria dos cargos importantes é preenchida por meio de nepotismo ou suborno, embora alguém de competência comprovada descubra que pequenos subornos já são suficientes.

Economia

O Conselho de Mercadores de Yibyorak naturalmente tem uma grande influência sobre o governo da cidade. Um assento no conselho custa cinco libras Megalanas (\$5.000) por ano, e o conselheiro deve possuir uma frota ou empresa que empregue pelo menos 100 pessoas. O Conselho manipula livremente as guildas locais e efetivamente define as tarifas.

Os debates mais fortes no Conselho são entre os líderes da guilda que querem um monopólio e os clientes que querem gastar menos. Os negócios mais importantes para a cidade — mercadores, construtores navais e estalajadeiros, por exemplo — foram controlados por duas ou mais guildas concorrentes por mais de um século, mantendo os custos mais baixos. Em áreas menos vitais, a guilda existente geralmente é livre para definir preços altos.



Povo de Yibyorak

Yibyorak é a maior cidade de Ytarria que não é predominantemente humana. Os goblins representam mais de 60% da população; outros 30% são humanos, seguidos por pequeninos, anões e várias outras raças. Criaturas verdadeiramente selvagens como centauros raramente são vistas.

Embora fortemente Cristã, a cidade possui um número considerável de Muçulmanos, tanto residentes quanto temporários. A maioria deles são comerciantes Wazifenses ou descendentes de comerciantes que decidiram ficar. Outras religiões quase não são vistas.

Por causa da fascinação dos goblins pela magia, os magos se sentem à vontade em Yibyorak, os que são goblins, duplamente. Goblins com menor talento mágico são bastante comuns; um ou dois podem ser encontrados em qualquer rua. Magos poderosos, goblins e outros, são figuras públicas populares.

Goblins com menor talento mágico são bastante comuns; um ou dois podem ser encontrados em qualquer rua. Magos poderosos, goblins e outros, são figuras públicas populares.

Locais de Interesse

A Torre Ducal não é a construção mais alta de Ytarria, mas, com 20 andares, paira sobre a cidade. Projetada por arquitetos Arlesianos e construída solidamente em pedra cinzenta, ele combina os estilos goblin e gótico de uma forma que os goblins amam e outras raças consideram, na melhor das hipóteses, desconcertante. Os andares mais baixos são lojas e restaurantes, nos andares intermediários ficam escritórios, e nos mais altos, unidades re-

sidenciais, em sua maioria abrigos de mágicos. Os andares no topo servem como residência do Duque quando ele está na cidade. Os andares superiores são acessíveis por escadas, mas a maioria das pessoas paga a um mago empregado do prédio cinco centavos (\$5) para ser levitado por um elevador interno.

A Torre tem vista para o Parque Covik, uma grande área paisagística no meio da Ilha Memanjik. O Parque costumava ser uma área residencial, mas depois que um incêndio devastou o centro da cidade em 1864, o governador dedicou o terreno à vegetação em memória dos mortos. No entanto, o Parque Covik é difícil de manter; um corpo de zeladores trabalha muito para manter saudáveis as plantas mais atraentes e, ao mesmo tempo, evitar a tomada quase total por mato e arbustos menos atraentes. Todo esse revestimento torna-o notoriamente inseguro à noite; os Irmãos de Mercúrio fazem questão de não deixar ninguém passar sem “pagar o imposto do parque”.

O núcleo duro da economia de Yibyorak é o Mercado, dividido entre o Mercado de Bens principalmente privativo, e o Mercado Comum, que é público. O primeiro, localizado no que costumava ser uma pequena arena, é uma bolsa de commodities, a coisa mais próxima de um “mercado de ações” na economia quase feudal de Ytarria. Comerciantes ricos e seus assessores compram e vendem mercadorias no papel, fechando as contas no final do dia. Muitas corridas e gritos acompanham tudo aqui, embora os nobres façam seus servos cuidarem dessas coisas mundanas mais grosseiras — na maioria das vezes. O Mercado Comum é uma grande rede de ruas repletas de lojas e carrinhos que vendem uma infinidade de tipos de alimentos, animais de criação, tecidos e quase tudo o mais. Armas e armaduras estão disponíveis, mas apenas em algumas das ruas laterais, e bens mais exóticos, como itens encantados, são quase impossíveis de encontrar.

Os Irmãos de Mercúrio

Não é de surpreender que Yibyorak também seja uma cidade de ladrões. Seus cidadãos consideram suas perdas o preço de fazer negócios. Uma “guilda de ladrões” (pág. 51) chamada Irmãos de Mercúrio domina com eficiência o submundo local. Como um símbolo de adesão, cada Irmão carrega uma moeda de cobre que parece normal ao olhar casual, mas com o caduceu de Mercúrio em uma das faces. Sua lealdade é tão grande que eles morrerão em vez de trair um ao outro. Os Irmãos mais graduados são habilidosos o suficiente para roubar casas supostamente inexpugnáveis bem debaixo do nariz dos guardas.

A Irmandade está atualmente moderando suas atividades de forma a não levar muitas pessoas à falência. No entanto, uma recompensa de 25 tostões (\$100) para cada irmão capturado ou morto, e de 10 libras (\$10.000) para o líder, está em oferta há anos.

Shuuv'kopekk

O mago goblin Shuuv'kopekk lidera os Irmãos. Sua identidade é desconhecida de todos, exceto do sumo sacerdote do culto, uma humana chamada Sulpicia, a porta-voz do mentor. Shuuv'kopekk usa magia para fornecer as “bênçãos” de Mercúrio e coleta ofertas dos membros. Ele também usa sua magia para escolher alvos, desabilitar salvaguardas e, de outra forma, ajudar seus ladrões.

A maioria dos ladrões de Yibyorak adoram Mercúrio. Os convertidos mais novos começam céticos quanto ao poder do deus, mas todos acabam se tornando seguidores. Sua total lealdade vem de um histórico de sucesso e riqueza — e do conhecimento de que traidores são estripados.

Sulpicia em particular é aparentemente totalmente leal. Quando seu predecessor, Diosthenes, ficou ganancioso, Shuuv'kopekk fez com que ela entregasse o sujeito pela recompensa de 10 libras. O governador mais tarde restabeleceu a oferta quando ficou claro que os Irmãos não haviam se dispersado, mas Diosthenes já havia enfrentado um destino desagradável nas mãos das autoridades. Sulpicia compreensivelmente deseja estar em uma posição menos vulnerável.

ARATERRE

As ilhas ao sul do continente Megalano permaneceram em grande parte desabitadas até o século 16, quando o ressurgimento do Cataclismo trouxe milhares de humanos da Terra. Quando Mégalos os descobriu, o Império enviou expedições para ajudar os recém-chegados a se aclimatar — e para censurar o conhecimento que trouxeram com eles. Depois que toda tecnologia remotamente perigosa foi eliminada, os Megalanos ajudaram os ilhéus a estabelecer sua própria aristocracia — subordinada ao Imperador, é claro.

A cadeia de ilhas do Principado de Araterre se estende da Ilha Entelle (antiga Ilha Ental) em direção ao norte até a Ilha de Nord. Em sua fronteira sul estão os Atóis Gêmeos, uma região de mana alto, criaturas perigosas e eventos estranhos. A oeste, através de várias centenas de quilômetros de oceano aberto, fica Cardiel. A leste está a Ilha Bilit, ferozmente independente tanto de Araterre quanto de Mégalos.

GEOGRAFIA

As ilhas de Araterre têm clima semelhante à região sul de Mégalos, mas são mais quentes e úmidas. As ilhas maiores têm espaço suficiente para o cultivo de grãos e criação de gado, e a pesca é uma importante indústria. Plantações comerciais importantes incluem cana-

-de-açúcar, chá, uvas e vários temperos e corantes. A cana-de-açúcar também é usada para fabricar o rum.

As ilhas principais há muito foram desmatadas; apenas algumas reservas de caça permanecem. A maior parte das terras está sob algum tipo de cultivo, exceto a costa sudoeste da Ilha Entelle, evitada por causa de sua proximidade com os misteriosos Atóis Gêmeos.

Araterre é uma área de mana normal, exceto para os Atóis Gêmeos que são de mana alto.

HISTÓRIA

Antes do século 16, as ilhas do sul podiam se orgulhar de apenas três comunidades reais de humanos: a Abadia de Drift na Ilha Ental (mais tarde conhecida como Ilha Entelle), Mallory na Ilha Bartow (naquela época, como agora, um fim de mundo atrasado) e a estranha e isolada população de Ilha Bilit. Então, em 1551, os primeiros Arlesianos chegaram da França renascentista. Nos 50 anos seguintes, eles apareceram em números cada vez maiores, até que o fluxo parou repentinamente. Durante este período, alguns povoados importantes foram fundados, mas eles não tinham um governo unificado.

Logo, magos Megalanos escolhidos a dedo e agentes da Igreja chegaram para monitorar os recém-chegados.

Os magos garantiram que ninguém entrasse ou saísse do arquipélago sem uma triagem cuidadosa. Nesse ínterim, eles lentamente instalaram uma aristocracia leal ao Imperador, elevando Arlesianos mais dóceis a cargos altos, ao mesmo tempo providenciando que cada um deles tivesse um “conselheiro”.

Os inquisidores da Igreja reprimiram o protestantismo e colocaram fantoches cuidadosamente escolhidos nos mais altos cargos eclesiásticos. Uma ordem que eles não puderam eliminar, entretanto, foi a Companhia de Jesus, apesar do fato de que suas atitudes e sofisticada teologia pós-reforma frequentemente a colocavam em conflito com a Cúria. Ações pesadas da hierarquia Megalana levaram os Jesuítas a serem brevemente declarados como heréticos, enquanto os próprios Jesuítas eram obstinados em não reconhecer a autoridade dos bispos fora da comunhão com o papa. O povo comum de Araterre, irritado com as imposições Megalanas, via os Jesuítas como símbolos heroicos de resistência.

O martírio dos primeiros Jesuítas Arlesianos serviu apenas para aumentar a popularidade e a determinação da ordem. Reconhecendo que estavam perdendo muito, a Cúria, após obter algumas concessões teológicas menores, deu aos Jesuítas sua total aprovação, e em troca, os Jesuítas aceitaram sua autoridade. A Companhia de Jesus então não perdeu tempo. Em 1800 ela já havia se espalhado por toda a Cristandade. Mais tarde no século 19, os imigrantes vindos de Bali através do Cataclismo trouxeram o Hinduísmo para Araterre; como também trouxeram lavours novas e valiosas, o que foi tolerado pelos governantes da época.

O Principado de Araterre foi estabelecido no papel no ano de 1625. Só em 1644, entretanto, a região foi oficialmente aberta ao mundo. Hoje, Araterre continua tecnicamente parte do Império Megalano, mas a geografia e a tecnologia conspiram para torná-la totalmente independente. O príncipe envia tributos anuais ao Imperador e empresta o poder de sua marinha para projetos militares Megalanos, mas, por outro lado, governa as ilhas como se fossem suas. Ainda assim, um conselheiro Megalano está presente no tribunal Arlesiano em todos os momentos, observando e acon-

O Comércio de Especiarias

Embora as especiarias não sejam o produto mais importante da agricultura de Araterre em valor total, são as mais glamorosas. Peso por peso, eles estão certamente entre os produtos comerciais mais valiosos em Yrth, muitas vezes mais valiosos do que ouro.

Entre os mais comuns estão cardamomo, canela, pimenta e gengibre. Capsicums (pimentões e “pimentões”) e baunilha foram importados da Ilha Bilit (pág. 108), embora os produtores Arlesianos só recentemente tenham aprendido a cultivar este último. *Graine'glace* é uma planta nativa de Yrth com uma semente de “sabor gelado”. Algumas pimentas picantes ainda só podem ser adquiridas de Bilit, e alguns nobres Megalanos afirmam gostar muito delas; comer uma sem mostrar dor é considerado um sinal de masculinidade.

Cargas de especiarias, junto com muito açúcar, são normalmente transportadas pela costa sudoeste de Mégalos e negociadas com comerciantes Megalanos, Wazifenses e até mesmo Caithnessenses em Yibyorak. Por causa dessa conexão, vários comerciantes de especiarias ricos são goblins, apesar do fato de que seus sentidos de paladar e olfato não são exatamente como os dos humanos. Outros comerciantes navegam para Araterre vindos de todo Ytarria, muitas vezes correndo grande risco pessoal.

selhando. O príncipe atual é Arnod de Sauvons (pág. 106) — não o pior governante da história Arlesiana, mas mesmo assim uma provação para seu conselheiro.

SOCIEDADE

Araterre tem uma aristocracia completa, desde o Príncipe até pequenos senhores locais — os títulos e Status são os mesmos que os de Mégalos (pág. 85). No entanto, a nobreza tem relativamente pouco poder prático. O Príncipe é sustentado por impostos sobre a terra e o comércio; nobres menores, por outro lado, encontram-se constantemente sob pressão financeira, presos entre impostos crescentes, alugueis congelados pagos por fazendeiros livres que cultivam muitas das lavouras comerciais das ilhas e uma aversão cultural ao comércio.

Além do Palácio, os verdadeiros poderes são a Igreja, que controla os corações e mentes das pessoas, e os mercadores, que controlam suas carteiras. Apenas o conflito constante mantém os dois em equilíbrio; se eles se unissem, poderiam facilmente dominar a aristocracia. No entanto, seus interesses são tão díspares que isso parece improvável.

Tecnologia

Apesar dos esforços Megalanos, a tecnologia de Araterre é substancialmente superior à encontrada em outros lugares em Yrth. É totalmente NT4 em alguns campos, principalmente na construção naval e na navegação; artesãos locais também produzem alguns dispositivos inteligentes movidos a mola. Apenas os navios Arlesianos estão equipados com o aparelhamento complexo e os dispositivos de navegação que tornam praticáveis as viagens em mar aberto. O fato de apenas os Arlesianos, que vivem em ilhas isoladas, realmente precisarem dessa tecnologia, e de guardarem seus segredos com zelo, impediu que suas técnicas de navegação fossem adotadas em outras áreas.

Além disso, os armeiros Arlesianos podem fazer lâminas de esgrima, que os guerreiros locais usam com bons resultados (veja o quadro acima). Os engenheiros locais se destacam nas áreas de arquitetura, canalização e irrigação e máquinas de cerco. Todo o conhecimento da pólvora, no entanto, foi eliminado pelos magos Megalanos... ou assim parece.

Esgrima

Uma tecnologia pela qual Araterre é conhecida é o jogo de esgrima. Muitos ferreiros habilidosos chegaram através do Cataclismo para preservar as técnicas de fabricação das lâminas NT4, e os guerreiros locais mantiveram as perícias de combate associadas e um estilo espadachim, posteriormente ampliado por algumas técnicas do sul da Ásia.

Isso faz sentido em uma nação marítima subtropical; armaduras pesadas são insuportavelmente quentes para usar, intoleravelmente desajeitadas a bordo — e fatais se alguém acabar na água, mesmo que saiba nadar. Portanto, o treinamento de combate Arlesiano enfatiza a agilidade e a mobilidade, para as quais lâminas leves e rápidas são a melhor escolha.

Rapieiras são o tipo mais popular de espada, embora também sejam comuns sabres e terçados. Todas as três, e as perícias para usá-las, podem ser adquiridas ou aprendidas em qualquer cidade importante em Araterre. Em outros lugares em Ytarria, geralmente apenas lâminas de esgrima *baratas* podem ser encontradas; qualquer coisa melhor será uma importação ou produto de um emigrante Arlesiano bem pago, e custará pelo menos o dobro do preço normal, e muitas vezes muito mais (a critério do MJ). Da mesma forma, seria difícil para alguém que não passou muito tempo em Araterre adquirir as perícias relacionadas a essas armas. A perícia Adaga de Esgrima também é amplamente ensinada em Araterre, mas amplamente desconhecida em outros lugares. Algumas adagas locais têm lâminas onduladas, como o *kris* Asiático.

Na verdade, as “academias de armas” Arlesianas ensinam não apenas essas perícias com armas, mas também Acrobacia e Capa. As escolas mais práticas *também* estudam lâminas mais pesadas, para produzir lutadores completos. Seus alunos muitas vezes parecem estudar também as perícias Boemia e Sex Appeal. Esgrimistas avançados podem adquirir técnicas como Desarmar, Ataque com Duas Armas, Fintar, Treino em Armas na Mão Inábil e Conservar a Arma.

Não-Humanos

Nenhum não-humano é nativo das ilhas, mas os mercadores goblins são comuns em suas cidades, assim como os kobolds, elfos do mar e povo do mar nas águas locais. Há pouco preconceito contra visitantes não-humanos; os humanos Arlesianos gostam de parecer cosmopolitas, e realmente são.

Magia

Em contraste com a sofisticação da tecnologia Arlesiana, os magos locais geralmente são menos qualificados do que seus colegas do continente. Arlesianos guardam dúvidas silenciosas, mas profundas sobre a magia, que remonta à conquista Megalana por meios mágicos. Embora não seja reprimido, o estudo da magia não é encorajado — exceto para religiosos. Os magos Arlesianos mais poderosos são membros das ordens Tomista ou Jesuíta.

A Lei

A lei Arlesiana é semelhante à de Mégalos, embora os tribunais formais com juízes nomeados pelo senhor local sejam mais comuns. Araterre tem

muitos advogados profissionais, que defendem casos perante os tribunais mediante o pagamento de uma taxa. Eles participam apenas de questões civis, no entanto.

Os processos criminais, em que o condenado pode ser executado, mutilado ou escravizado, continuam a ser ouvidos pela nobreza. Somente um nobre de Status superior ao do acusado pode condenar um homem à morte. Plebeus são enforcados; aristocratas são decapitados. A escravidão, embora legal, é menos comum do que na Mégalos continental, enquanto a prisão é bastante comum.

Os FEUDOS

Araterre é dividida em feudos, alguns dispostos em torno de vilas ou cidades, alguns compostos de uma ou mais pequenas ilhas sem uma comunidade maior do que um vilarejo. Os deveres feudais são adequados a uma cultura marítima. Um nobre pode ser obrigado a levantar, não cavaleiros montados, mas um ou mais navios para seu soberano; na verdade, muitos são melhores marinheiros do que cavaleiros.



Sauvons

Sauvons é o centro político e cultural de Araterre e é considerada por muitos a capital intelectual e artística de Ytarria. Abriga mais da metade da população de Araterre dentro de seus limites extensos e possui muitas construções que são notáveis por si próprios e fantásticas para os padrões de Mégalos, incluindo a Catedral de São Miguel e o Palácio Real de Sauvons. Sua prestigiosa universidade atrai filhos de nobres de todo o Império. Estudiosos, cortesãos, mercadores e revolucionários se encontram em cafés que servem cafés Wazifenses e fabulosamente caro chocolate da Ilha Bilit, ou em tavernas que vendem vinhos finos e rum forte. A cidade, e grande parte da população das ilhas vizinhas, é mantida por grandes fazendas de manatis ao longo da costa.

O duelo é um passatempo popular entre os jovens ricos de Sauvons. Muitas academias de esgrima estão sediadas aqui, então não faltam jovens impetuosos para os adversários. O duelo é, entretanto, ilegal dentro da cidade propriamente dita. Ser encontrado duelando pela atrapalhada guarda da cidade pode ser mais divertido do que perigoso; encontrar os *Sabreurs Royales* — a guarda de elite do Príncipe — é outra história!

Lâminas leves são preferidas em duelos; qualquer pessoa que tente usar uma espada larga é considerada rude. Usar armadura também merece a alcunha de covarde.

A Abadia de Drift

A Abadia de Drift foi fundada no ano de 1175 por um grupo de monges beneditinos. Se eles viajaram do continente ou foram trazidos aqui pelo Cataclismo

Tecnologia Marítima

Os navios Arlesianos são de longe os mais sofisticados conhecidos em Ytarria, totalmente iguais aos navios terrestres do final do século 16 (ou até mais avançados em alguns casos) e capazes de verdadeiras viagens transoceânicas. Alguns designs mostram sinais de influência Asiática. A tecnologia de navegação se perdeu um pouco, mas ainda equivale a um NT4 inicial, e consideravelmente aprimorada por magia.

Os navios normalmente têm dois ou três mastros, com um ou dois conesveses acima da quilha e um “castelo” baixo na popa; os maiores navios de guerra têm outro semelhante na proa. Ocasionalmente, eles servem como plataformas para máquinas de cerco pesadas; engrenagens leves, basicamente bestas superdimensionadas, são normalmente montadas ao longo dos trilhos laterais. A impermeabilização mágica pode mantê-las muito mais operacionais mesmo com o spray do oceano, do que seriam sem; cordas de arco úmidas não funcionam bem e causam acidentes fatais.

Mesmo assim, a maioria dos engajamentos é resolvida com o embarque. Os piratas preferem assim; um prêmio intacto é muito mais valioso do que um bombardeado por projéteis ou magia. Consequentemente, os navios de guerra carregam uma mistura variada de arqueiros, besteiros e tropas para o combate corpo a corpo. Até mesmo os mercadores costumam empregar guardas armados.

Nomes em Araterre

Os nomes Arlesianos seguem principalmente os padrões Megalanos (pág. 88), exceto que a nobreza não usa o Latim como parâmetro, e todos os nomes têm uma forte e orgulhosa influência Francesa. Os epítetos que se referem a um lugar seguem usando a preposição “de” — daí “Arnod de Sauvons”. Quando o nome do local começa com uma vogal, é abreviado, como em “Remis d’Ansonne”.

Os nomes masculinos típicos incluem Aramis, Arnod, Bernard, Etienne, Guy, Henri, Jacques, Louis, Mathieu, Michel, Philippe, Raymonde, Thibod, Thierry e Xavier. Os nomes femininos incluem Allisende, Anne, Bernadette, Danielle, Giselle, Jeanne, Lisette, Marie, Monique e Sybille.

Em algumas regiões remotas, fragmentos de sistemas de nomenclatura Asiáticos sobrevivem. Um primeiro filho às vezes é chamado de “Wayan” ou “Putu” e um segundo “Made” ou “Kadek”, independentemente do sexo, na tradição Balinesa.

não se sabe, mas eles foram os primeiros a pisar na Ilha Entelle. Mais tarde, quando a Igreja enviou inquisidores para assegurar o desenvolvimento espiritual adequado dos recém-chegados Arlesianos, eles fizeram da Abadia de Drift sua sede. Tornou-se a residência do Arcebispo de Araterre, embora ele raramente passe muito tempo longe das intrigas de Sauvons.

O atual Arcebispo, Andrew de Hidelban, apontado por Mégalos, é uma exceção. O Arcebispo Andrew está genuinamente preocupado com as questões espirituais e políticas em Araterre. Ele é um político competente que é assessorado por seu antecessor, o ainda mais capaz ex-Arcebispo Jacques-Jude LeBlanc, agora conhecido simplesmente como “Irmão Jacques”, pois se aposentou em um pequeno mosteiro. Ele mantém contato com seu sucessor por meio de cartas frequentes.

Não escapou à atenção de Andrew e Jacques que, embora ambos sejam membros da Ordem Beneditina, a maior parte da hierarquia da igreja local, incluindo a maioria dos bispos, são Jesuítas. Ambos foram informados, quando foram nomeados pela Cúria, que seu trabalho era vigiar esses golpistas não confiáveis. No entanto, eles agora percebem que a Cúria poderia reduzir o número de Jesuítas nomeados para posições de influência em Araterre, se quisesse. Eles suspeitam que a Cúria deliberadamente coloca os dois lados como rivais, garantindo assim que a igreja Arlesiana, notoriamente independente, nunca se unirá o suficiente para causar problemas.

Enquanto isso, eles também têm que lidar com os mercadores ricos que há muito prendem toda a atenção do Príncipe. O estresse dessa situação levou o ferrenho Jacques à aposentadoria precoce; ele gostaria de ver seu protegido

se sair melhor. Ele sente que seu erro foi permitir que os Jesuítas o aborrecessem demais; ele convenceu Andrew a se concentrar em construir poder para a igreja como um todo e minar os mercadores... e a tentar trabalhar *com* os Jesuítas. Será interessante ver como os Jesuítas vão reagir.

Ansonne

Ansonne é a segunda maior cidade de Araterre. No entanto, nos últimos 20 anos, sob o governo do irmão mais novo do Príncipe Arnod, Duc Remis d’Ansonne, diminuiu drasticamente.

A culpa é geralmente colocada em um comerciante de Wazifense chamado Jafar as-Siyassi, anteriormente o principal conselheiro de Remis. Remis nunca

demonstrou muito interesse em governar, mas deixou as-Siyassi para administrar a cidade para seu próprio benefício. O Wazifense estava fortemente envolvido com contrabando e ilegalidade, e alguns presumiram que ele era um agente da influência Wazifense — uma tática que Al-Wazif certamente usou em outros lugares. No entanto, é igualmente possível que ele simplesmente quisesse se defender. Rumores mais ferozes faziam dele um Hashishin, um satanista ou um demônio disfarçado; o próprio Remis era conhecido por se envolver com magia negra, embora apenas como um hobby “chocante” para um aristocrata entediado, envolvendo pouco mais do que a contratação de alguns necromantes para produzir efeitos bizarros em festas privadas.

Quando Mégalos recentemente se viu em guerra com al-Wazif, Remis foi obrigado a demitir as-Siyassi, mas lhe deu muitas advertências para partir. Sob pressão Megalana, o príncipe investigou e fez seu irmão agir de maneira um pouco mais respeitosa por um tempo. Porém, desde o fim das Guerras da Fronteira, as-Siyassi voltou ao arquipélago e quase certamente voltou a ter contato com Remis, que governa por meio de favorecidos e funcionários sobrecarregados.

O principal efeito prático disso é que Ansonne se tornou um covil de ladrões e piratas, “a cidade mais perversa de Yrth”, com as-Siyassi manipulando o submundo local e possivelmente administrando uma rede de espionagem Wazifense. Eventualmente, *alguém* terá que limpar o lugar.

O Príncipe de Araterre

O príncipe Arnod de Sauvons, senhor de Araterre, parece agradável e até competente o suficiente para conhecidos. Bastante alto, em boas condições para um homem na casa dos cinquenta, ele não é um exímio orador, mas exibe uma energia considerável quando algo atrai seu interesse.

Infelizmente, o que normalmente atrai seu interesse não é assunto do governo. Ele tem uma paixão verdadeira — e não é sua esposa. O Príncipe é um caçador ávido, com arco, cães de caça ou falcão, e no mínimo cavalga todos os dias. Ele também costumava ter um grande amor por belas moças e ainda mantém duas ou três amantes ao mesmo tempo, mas hoje em dia isso é basicamente pelo hábito e pela companhia.

Sua esposa, a Princesa Acarie, costumava ser terrivelmente ciumenta (mais por medo de perder sua posição do que por qualquer sentimento romântico); rumores dizem que ela pode ter envenenado pelo menos uma rival. Seus amigos negam veementemente, embora até admitam que ela pode ser politicamente dissimulada. Agora, porém, o casal tem um filho e herdeiro, tornando a posição de Acarie mais segura. Ela simplesmente dá de ombros para os “romances” de Arnod e até faz amizade com algumas das mulheres. Infelizmente, o jovem François é uma criança doente; seus pais mantêm vários magos-curandeiros permanentemente à disposição.

Dama Catherine “la Noire” (208 pontos)

Nascida como a segunda filha de uma família nobre empobrecida de Arlesianos do leste, Catherine de Melies viajou para Sauvons em busca de fortuna. Lá, sua inteligência e charme chamaram a atenção do Príncipe Arnod, e após as contestações e negações apropriadas, ela se tornou uma amante real, completa com um título e uma vida luxuosa.

Infelizmente, tendo nutrido esperanças equivocadas de consideração mais formal antes que o jovem herdeiro François aparecesse, ela se mostrou menos disposta a seguir o roteiro tradicional quando o Príncipe se cansou dela. Ela declarou que a quantia muito generosa dada como presente de despedida de Arnod a rebaixava, mas mesmo assim a aceitou e voltou para as ilhas orientais. Lá, ela usou o dinheiro, velhos contatos familiares e novos conhecimentos pessoais para se tornar uma pirata.

Ela provou possuir um dom nato para o comando naval e montou uma tripulação muito leal. Na verdade, ela agora comanda uma pequena frota e está se tornando conhecida como uma “rainha pirata”. Ela também tem prazer em pagar baladeiros para compor canções profundamente ofensivas e *pessoais* sobre o Príncipe.

Embora de constituição suave e não muito bonita, Catherine tem uma aparência distintamente exótica, combinando cabelo loiro com traços “Asiáticos”. Suas roupas são sempre caras, mas práticas, e sua força de personalidade é considerável. Se for obrigada a lutar um combate corpo a corpo, ela empunha suas lâminas defensivamente enquanto espera que seus homens a ajudem.

ST 9 [-10]; **DX** 11 [20]; **IQ** 12 [40]; **HT** 12 [20].

Dano 1d-2/1d-1; BC 8 kg; PV 9 [0]; Vontade 12 [0]; Per 12 [0]; PF 12 [0].

Velocidade Básica 6,00 [5]; Deslocamento Básico 6 [0]; Esquiva 9; Aparar 10.

Antecedentes Sociais

NT: 4 [5]

FC: Região Cristã [0].

Idiomas: Arlesiano (Materna/Materna) [0]; Latim (Rudimentar/Com Sotaque) [3]; Arlesiano Arcaico (Com Sotaque/Rudimentar) [3].

Vantagens

Aparência (Atraente) [4]; Aparar Ampliado (Terçado) [5]; Carisma 2 [10]; Grupo de Contato (Submundo das Ilhas Orientais; NH-12; 12 ou menos; Meio Confiável) [10]; Grupo de Contato (Velhos amigos na alta sociedade; NH-15; 9 ou menos; Meio Confiável) [10]; Líder Militar Nato 3 (pág. 185) [15]; Reputação +2 (Rebelde glamurosa; Entre Arlesianos contrários ao sistema; O tempo todo) [3]; Riqueza (Podre de Rico) [50]; Sorte [15]; Status 2* [5].

Desvantagens

Egoísmo (9) [-7]; Estigma Social (Ficha Criminal) [-5]; Excesso de Confiança (15) [-2]; Inimigos (Caçadores de piratas Arlesianos; Perseguidor; 9 ou menos) [-30]; Reputação -2 (Maldita pirata; Entre agentes Arlesianos da lei; O tempo todo) [-3]; Reputação -2 (Mulher fácil; Entre Arlesianos muito respeitáveis; O tempo todo) [-3].

Peculiaridades: Adora humilhar a Marinha Real do Príncipe; Gosta de músicas extremamente indecentes; Jurou um dia humilhar publicamente tanto Arnod quanto sua esposa; Presume que mulheres mais bonitas que ela são estúpidas; Reage violentamente a qualquer insinuação que seu cabelo é uma peruca [-5].

Perícias

Arte Erótica-10 (DX-1) [1]; Assuntos Atuais/NT4 (Cultura Popular)-12 (IQ+0) [1]; Assuntos Atuais/NT4 (Ilhas Orientais)-12 (IQ+0) [1]; Assuntos Atuais/NT4 (Manchetes)-12 (IQ+0) [1]; Besta-12 (DX+1) [2]; Boemia-12 (HT+0) [1]; Briga-12 (DX+1) [2]; Cartografia-11 (IQ-1) [1]; Cavalgar (Cavalo)-10 (DX-1) [1]; Conhecimento do Terreno (Ilhas Orientais)-14 (IQ+2) [4]; Connoisseur (Música)-12 (IQ+0) [2]; Contrabando-12 (IQ+0) [2]; Costura-11 (DX+0) [1]; Dança-10 (DX-1) [1]; Estratégia (Naval)-13 (IQ+1) [1]; Faca-11 (DX+0) [1]; Heráldica-11 (IQ-1) [1]; Instrumentos Musicais (Cravo)-10 (IQ-2) [1]; Liderança-16 (IQ+4) [1]†; Manejo de Barcos/NT4 (Navio)-11 (IQ-1) [2]; Maquiagem-12 (IQ+0) [1]; Navegação/NT4 (Mar)-11 (IQ-1) [1]; Sex Appeal-14 (HT+2) [4]‡; Tática-15 (IQ+3) [4]; Terçado-12 (DX+1) [4]; Trato Social (Alta Sociedade)-13 (IQ+1) [2]; Tripulante de Navio/NT4-12 (IQ+0) [1].

* Um nível sem custo pela Riqueza.

† +3 pelo Líder Militar Nato, +2 pelo Carisma.

‡ +1 pela Aparência.

§ +3 pelo Líder Militar Nato.

Os Atóis Gêmeos

Os Atóis Gêmeos ficam a sudoeste da Ilha Entelle. Embora poucas pessoas saibam, esses são os restos de duas enormes crateras de meteoritos antigos. Todas as ilhas são densamente arborizadas e as do sul abrigam as únicas florestas tropicais

conhecidas pelo povo de Ytarria. Os Atóis Gêmeos são completamente selvagens; à exceção de alguns paraísos piratas espalhados, raças inteligentes os evitam.

Um dos motivos é que eles são notoriamente infestados de monstros feezos. Além disso, em algumas áreas, o alto nível de mana local é *seletivo*, dando um bônus ao NH de alguns tipos de mágicas (como as de necromancia

ou mágicas de fogo) e uma penalidade igual ao tipo oposto (como mágicas de cura ou da água); veja o *GURPS Magia* para mais informações. A seletividade pode mudar radicalmente de um lugar para o outro, sem razão aparente. Isso fez com que muitas formas de vida selvagem desenvolvessem propriedades mágicas; algumas existem apenas em uma pequena área.

Entre as criaturas bizarras e perigosas que vivem nas florestas das ilhas estão uma espécie de dragão que sopra ácido (use os modelos de Dragão Bebê, Jovem, ou Adolescente na pág. 227, mas substitua o sopro por um Ataque Inato Corrosivo com a ampliação Jato), um gato parecido com um tigre cuja pele muda magicamente para combinar com seu entorno (use o Leão da pág. MB456, adicionando vários níveis da vantagem Camaleão), e um mamífero carnívoro voador de tamanho incerto que atordoa sua presa com seu guincho estridente (use qualquer predador interessante como base, adicionando Voo Alado e uma Atribuição que cause uma Penalidade em Atributo para a DX e também Atordoamento, com a ampliação Cone). Diz-se que as águas locais abrigam serpentes marinhas, e as ilhas também abrigam muitos animais “normais” desconhecidos em outras partes de Ytarria, incluindo macacos, crocodilos e grandes cobras.

A ILHA BILIT

A Ilha Bilit fica a 450 quilômetros a leste de Sauvons. O povo dessa grande ilha, bem arborizada e parcialmente vulcânica permaneceu independente de Mégalos, apesar das repetidas invasões. Sua ferocidade rendeu à ilha não apenas independência, mas também uma péssima reputação. Velhos marinheiros e legionários se gabam de ter *sobrevivido* a uma campanha em Bilit, não de outras batalhas vencidas.

Os nativos não são descendentes de europeus, mas sim de Índios Maias e Toltecas. Há meia dúzia de cidades na ilha, cada uma governada por um rei guerreiro. Eles estão em conflito constante; suas guerras são caracterizadas por alianças em constante mudança. Mas sempre que surge a ameaça de invasão externa, as cidades-estados põem de lado suas rixas. Sua religião é tão perturbadora para os forasteiros quanto sua ferocidade na batalha; consulte a pág. 78.

Os níveis locais de mana são variáveis e ocasionalmente instáveis, mas principalmente estão em normal ou alto; os sacerdotes locais incluem alguns magos competentes que lidam bem com as flutuações do mana. Também há evidências de que as histórias que os Megalanos contam, de adoração a demônios e poderes sobrenaturais de além das estrelas não são desculpas inventadas por covardes em fuga.

Além disso, a Ilha Bilit está infestada de estranhos animais selvagens, incluindo enormes répteis e outros monstros. Muitos deles parecem ser

únicos. Não está claro se eles são trazidos pelo Cataclismo ou por demônios malévolos, produtos do às vezes estranho mana local, ou sobras de alguma era pré-humana da magia Yrthiana. Além do perigo que representam, eles tornam os ilhéus propensos à paranoia e à superstição. O fato de a paranoia ser justificada por conta de Mégalos é mero acaso.

A ilha foi descoberta no século XVIII e, pouco depois, Mégalos deu início à sua primeira tentativa de invasão. Desde então, a cada poucas décadas, algum nobre ou general ambicioso declarou a intenção de destruir os “cultos canibais pagãos” de Bilit e trazer a ilha para o Império. Os resultados sempre foram os mesmos. Um esforço *realmente* bem financiado pode ter sucesso, mas a um custo fabuloso — 450 quilômetros de oceano é um longo caminho para transportar tropas e suprimentos — mas o Império nunca viu vantagem suficiente que justificasse a empreitada.

Na guerra, os ilhéus de NT1 empunham clavas e espadas de bronze, e lanças e flechas com ponta de obsidiana. Eles não fazem armas e ferramentas de ferro ou aço, mas valorizam aquelas que ganham por meio da captura ou comércio. Nenhuma das principais raças não-humanas está representada na Ilha Bilit, embora alguns dos monstros mostrem uma inteligência fantástica. Visitantes não-humanos são raros e

provavelmente são vistos como curiosidades, demônios ou mensageiros divinos; todas as três possibilidades são perigosas. As vilas e vilarejos da ilha são *sempre* cercadas por fortes paliçadas de madeira ou densas barreiras de espinhos cuidadosamente cultivadas, para proteção contra invasores e a vida selvagem local.

Alguns mercadores lucram negociando com a ilha. Jade, obsidiana e pedras preciosas podem ser encontradas aqui, assim como couros exóticos, peles e penas, madeiras nobres como o mogno, especiarias únicas e o raro e valioso *chocolate*. O mais importante, entretanto, são os grandes depósitos de ouro nas colinas centrais — a única fonte importante em Ytarria não controlada pelos anões. Comerciantes vêm à ilha para trocar armas de aço, vinhos e outros produtos do continente. Dados os intrincados tabus e a paranoia desenfreada dos ilhéus, isso pode ser quase tão perigoso quanto tentar a conquista.

Os PdJs poderiam facilmente encontrar empregos como guardas nessas expedições. Eles podem decidir tentar roubar as riquezas de uma cidade ou de uma mina, mas é melhor que encontrem uma maneira de sair da ilha rapidamente. Poucos aventureiros viveram entre os ilhéus e aprenderam sua língua; um ou dois até se tornaram senhores. Muitos outros morreram na tentativa.

Aventuras nas Ilhas

Araterre é uma região para jogos de missões de capa e espada. Os aventureiros com tendência mercantil podem negociar especiarias e pedras preciosas enquanto se defendem dos piratas. Personagens que desejam viajar muito precisarão de habilidades marítimas, ou pelo menos um navio com uma tripulação confiável. Existem pequenas ilhas e baías escondidas o suficiente para que marinheiros habilidosos possam facilmente escapar dos inimigos, incluindo as autoridades. A sociedade local é diversa e extravagante, com muitos elementos políticos e de intriga, especialmente na capital.

Também há oportunidade para grandes planos e sonhos de rebelião. Embora Araterre tenha independência funcional suficiente para impedir o crescimento de um movimento revolucionário sério, o Império é opressor o suficiente para inspirar resmungos e ressentimentos. Como a terra mais tecnologicamente avançada de Ytarria, com muitos esconderijos, Araterre também é um viveiro de engenheiros clandestinos (pág. 30), levando a confrontos ocasionais entre filósofos espadachins e feiticeiros estrangeiros.

Os PdJs também podem querer visitar os Atóis Gêmeos para se esconder dos inimigos, ou caçar piratas impetuosos ou feras exóticas. Também há rumores de que os Jesuítas têm uma missão secreta na grande ilha no centro do atol oriental. O que se passa lá, se realmente existe, é igualmente misterioso, mas a Cúria ou o Imperador, entre outros, pagariam bem para saber.

CAITHNESS

O mais jovem dos reinos de Ytarria, Caithness é pouco povoado, subdesenvolvido e devastado pela guerra civil. Na verdade, o “reino” hoje é pouco mais do que um punhado de baronatos rivais espalhados por centenas de quilômetros de território quase vazio.

Por viverem tão distantes, os nobres de Caithness desfrutam de grande autonomia. Historicamente, sua lealdade foi mantida por uma série de governantes fortes. As coisas pioraram. O atual rei, Conall VI, de 35 anos, subiu ao trono muito jovem. Nos primeiros anos de seu

reinado, muitos senhores deram pouca importância aos assuntos fora de suas próprias terras, desfrutando da falta de supervisão. Dez anos atrás, esse desprezo transformou-se em inquietação e, em seguida, em rebelião total. Hoje, Conall está lutando para unificar seu reino.

GEOGRAFIA

Caithness faz fronteira com a Grande Floresta ao sul, Mégalos a leste, as montanhas de Zarak ao norte e o Grande Deserto a oeste. Como definido em tra-

tado, que os Megalanos violam a cada poucos anos com uma pequena invasão, a fronteira de Caithness com Mégalos é definida onde o nível de mana cai de normal para baixo. Devido ao solo e clima pobres — e às invasões ocasionais — essas terras fronteiriças são em sua maioria desabitadas. Caithness também faz fronteira com al-Haz e al-Wazif, mas graças às terras áridas e à Grande Floresta, essas áreas permanecem em grande parte inexploradas e mal mapeadas; não há razão para se preocupar exatamente onde estão as fronteiras.



As planícies onduladas dominam Caithness, interrompidas por numerosos bosques e algumas florestas mais densas. A maior parte de sua chuva vem em forma de tempestades formadas nos oceanos a oeste ou ao sul, que de alguma forma desviam das terras áridas costeiras e das montanhas antes de depositar sua chuva no interior de Caithness, que é visivelmente mais úmido do que as terras ao leste.

HISTÓRIA

Os Megalanos estabeleceram-se em Caithness há cerca de 200 anos. A região era ideal para colonização, exceto por dois problemas menores: mana insuficiente e muitos orcs. Mas em 1784, o terceiro filho do Duque de Craine organizou um esforço colonialista. Conall era um jovem inteligente e ambicioso que via pouco futuro para si mesmo dentro de Mégalos e recrutou um bando de colonos com ideias semelhantes.

A Mão de Prata

A Mão atua como os olhos e ouvidos do rei, tanto dentro de Caithness quanto no exterior. A ideia de espíões em suas cortes deixa muitos dos nobres de Caithness inquietos, mas aqueles que são fiéis a Conall confiam na lealdade da Mão à Coroa. Os rebeldes referem-se à Mão como os assassinos do rei; sua mera existência é um ponto que os une em sua causa.

As Mãos individuais são inteligentes, bem treinadas e muito independentes. Seu número é pequeno e os agentes devem ser capazes de cuidar de si próprios. A maioria tem uma ocupação convencional que também serve de disfarce, como comerciante ou cavaleiro andante. Veja pág. 210 para aplicar esta lente a um personagem do jogador.

O reino é pouco povoado, mesmo no norte, que é mais colonizado. As vilas são pequenas e distantes; quase nenhuma comunidade pode ser chamada de cidade. As estradas são trilhas de terra ou cascalho bem-marcadas; a manutenção é esporádica e as pontes são frequentemente destruídas.

A maior parte do comércio de Caithness corre ao longo de dois rios: o Conn superior e o Smoke. Uma vez que ambos fluem para Mégalos, o Império é de longe o parceiro comercial mais importante de Caithness. Em tempos de guerra, os mercadores Caithnessenses sofrem. O comércio entre o norte e o sul de Caithness passa principalmente ao longo dos rios e através de Craine, a um custo considerável, mas o comércio enriquece Craine e ganha aliados lá.

As principais plantações incluem trigo, centeio, cevada, semente de ervaluminosa (pág. 94) e raizmel, uma leguminosa Ytarriana cuja raiz tem alto teor de açúcar. O reino é conhecido por suas cervejas e licores; Sterling Gold e Redhall Red são vendidas tão longe quanto a capital Imperial, a preços superiores. O vinho, por outro lado, é raro e caro; o clima é muito frio para uvas. Ser servido com vinho em Caithness é uma grande honra e requer uma resposta devidamente apreciativa.

Durante seus primeiros anos em Caithness, os colonos passaram mais tempo lutando contra orcs do que erguendo construções ou cultivando. Por duas vezes antes de 1790, eles quase foram forçados a voltar para Mégalos. Gradualmente, no entanto, eles avançaram para o oeste. Em 1800, eles haviam estabelecido o castelo de Redhall, e a pequena cidade ao redor era autossuficiente. Em 1812, eles empurraram os orcs para as margens do Grande Deserto. Exaustos e desmoralizados, os chefes orcs lideraram suas tribos através do deserto, deixando Caithness para os humanos.

Os anos que se seguiram foram um período de construção e crescimento pacíficos, à medida que mais colonos (humanos e pequeninos) se mudaram. Em 1822, o Imperador convocou Conall para a capital Imperial. Lá, a corte estendeu oficialmente as fronteiras imperiais para incluir o condado de Caithness, e fez de Conall seu primeiro conde.

No entanto, a agora florescente Caithness não foi por muito tempo um condado Megalano. Em 1826, Conall declarou independência e foi coroado Rei Conall por seu amigo e confessor, o Arcebispo Constantino de Clixtus. Logo depois, Constantino denunciou publicamente a Cúria como corrupta, dizendo que ela não tinha autoridade sobre Caithness. Assim, Caithness tornou-se política e espiritualmente independente.

Nem o Imperador nem a Cúria aceitaram isso e, em um ano, as legiões estavam em marcha. Em Nova Jerusalém, os Hospitalários, que consideravam a invasão uma cruzada contra os hereges, juntaram-se a eles. Felizmente para Caithness, os magos de combate das legiões não podiam fazer muito para se ajustar ao baixo nível de mana em Caithness, particularmente quando confrontados com magos locais mais acostumados. As legiões foram desmoralizadas pelos menores, mas determinados, exércitos Caithnessenses, e se retiraram. Os Hospitalários, embora menos dependentes de magia, ficaram sem apoio e também recuaram.

Nas duas décadas seguintes, a necessidade forçou o Império a aceitar a soberania de Caithness. O comércio entre Caithness e Mégalos foi retomado e floresceu. Em 1844, o sucessor de Constantino, Giles de Fordham, encontrou-se com a Cúria. Eles anunciaram que haviam resolvido as diferenças entre as duas igrejas, e a Igreja de Caithness se reunificou com a de Mégalos.

Nos últimos 180 anos, os descendentes de Conall I governaram a partir de seu domínio, Carrick. Recentemente, no entanto, a união dos territórios em Caithness entrou em colapso. Em 1975, o rei Morill III morreu, deixando seu filho Conall de seis anos como herdeiro. Embora sua mãe, a Rainha Alys, tenha servido como regente e feito esforços vigorosos, mas não qualificados para defender sua posição, o poder do trono diminuiu na década seguinte. Muitos nobres ignoraram completamente o jovem príncipe. Os senhores regionais guerreavam entre si, e poucos mandavam os impostos apropriados para Carrick. Quando Mégalos invadiu em 1982, os senhores individuais tiveram que rechaçar a invasão sem ajuda real. Eles tiveram sucesso, mas não sem um alto custo.

Conall VI foi coroado em 1985, aos 16 anos. A nobreza, em geral, não se impressionou. Na década seguinte, Conall tentou reafirmar a autoridade real, com sucesso limitado.

Em 1994, refugiados do Castelo Defiant, uma fortaleza dos humanos no sudeste das Terras dos Orcs, convenceram Conall a enviar ajuda através do deserto. A situação deles havia se tornado precária, e os refugiados insistiram que, sem ajuda, o Castelo Defiant seria invadido por orcs em poucos meses. Conall concordou e liderou a expedição pessoalmente.

Esta era a oportunidade que Lorde Deneral de Mershall esperava. Deneral se opôs a Conall por décadas, e suas forças entraram em confronto repetidamente. Acreditando que Carrick estava indefeso, Deneral atacou, com a intenção de adicioná-la às suas próprias terras e deixar o Rei sem um castelo.

Infelizmente para ele, Conall esperava a traição. A guarnição que ele deixou na retaguarda era a melhor de seu exército, incluindo a maioria dos Cavaleiros da Cantaria. Além disso, ele havia preparado comunicação mágica constante. Ele prontamente voltou para Carrick, não tendo ido além do domínio de Wallace. Ajudado por aliados de Tacitus, ele esmagou as forças de Deneral. O próprio Deneral fugiu para Sterling.

Conall passou a incorporar Mershall a Carrick. A resistência dentro de Mershall foi duramente reprimida. Em alguns casos, os homens de Conall eram duros demais; os representantes de Deneral exageravam esses incidentes como brutalidade sistemática e generalizada. Enquanto isso, em Wallace, os refugiados Castelo Defiant acreditavam que Conall havia se aproveitado de sua situação para tirar Deneral de seu castelo, e que nunca teve a real intenção de ajudar seus conterrâneos além do deserto. Na verdade, Conall havia planejado enviar uma segunda expedição quando as coisas se acalmassem, mas ele nunca teve a chance. Enquanto ele ainda estava pacificando Mershall, um último bando de refugiados relatou que o Castelo Defiant havia caído.

Os próximos anos foram cada vez mais caóticos; os senhores de Sterling e Oakwood morreram em rápida sucessão, e seus herdeiros eram muito menos leais a Conall. Em 1999, Conall repreendeu publicamente Lorde Marsden de Donlis por lucrar com a pirataria fluvial e impôs um forte aumento de impostos. Deneral, ainda exilado em Sterling, usou isso como um grito de guerra para os lordes rebeldes, e deu início ao que é comumente conhecido como a Rebelião Sterling, ou a Guerra Civil em Caithness, que continua até hoje.

SOCIEDADE

A sociedade em Caithness é majoritariamente feudal e mais tolerante do que a de Mégalos. A mentalidade de fronteiras é forte; a competência e a autoconfiança são valorizadas, enquanto a pompa e a pretensão são desprezadas. O senhor que suja as mãos impõe mais respeito do que o nobre que bebe vinho enquanto seus camponeses trabalham.

Complicações em Tempo de Guerra

As guerras civis expõem todas as peculiaridades de um sistema feudal. Cavaleiros ou nobres de ambos os lados podem ter senhores em território inimigo; alguns podem até dever lealdades feudais a ambas as facções. É até possível para um grande senhor ter uma posse secundária que o torna teoricamente o vassalo de um “inferior”. Algumas pessoas se juntam a um lado apenas para se livrar das obrigações feudais para com o outro; outros aproveitam a oportunidade para acertar velhas contas. As lealdades raramente são claras, e os líderes precisam examinar as motivações de seus próprios seguidores — sob o risco de causar um grave insulto. Esse tipo de coisa se tornou comum em Caithness.

Também existe uma pressão concreta contra o machismo. Passatempos como caça, domar cavalos, falcoaria e criação de cães são respeitados em detrimento de atividades artísticas como pintura e escultura. As danças em Caithness tendem a ser bem-marcadas com os pés, não as imponentes pavanais de Mégalos.

As mulheres geralmente são aceitas em todas as atividades. A falcoaria é particularmente popular entre as mulheres nobres, sem ser considerada afeminada. No entanto, as mulheres que buscam atividades tradicionalmente femininas (por exemplo, costura) também são valorizadas como as flores da cultura em uma terra agreste.

Os Caithnessenses veem a sociedade Megalana como pretensiosa e decadente. Os nobres Megalanos, portanto, têm uma Reputação negativa (-1; Como pomposos; Entre os Caithnessenses, um grupo grande em campanhas envolvendo Caithness; O tempo todo). Apenas o mais famoso dos cavaleiros Megalanos consegue superar isso. Comerciantes Megalanos são geralmente tratados com desconfiança e têm uma reputação semelhante (-1; Como enganadores e coniventes; Entre Caithnessenses; O tempo todo) até que tenham estabelecido uma relação comercial. Devido à força da Igreja em Caithness, Muçulmanos, Judeus e pagãos humanos têm a desvantagem Estigma Social (Minoria).

Status Social

Caithness usa o mesmo sistema de hierarquia e títulos que Mégalos (pág. 87), mas o Rei e a Rainha têm Status 7; eles são tratados como “Majestade Real” ou apenas “Majestade”, sua descendência como “Alteza Real”.

Ao contrário de Mégalos, Caithness oferece amplas oportunidades de ascensão social. A história de um escravo se tornando Rei seria um tanto improvável, mas muitos Caithnessenses dignos subiram pelo menos um degrau na escada social. E funciona nos dois sentidos: “Se o Jovem Jack não for digno, o Velho Jack pode prosseguir”. Em outras palavras, as ações são mais importantes do que a criação.

Existem muitas maneiras de as pessoas ascenderem. Um escravo ou servo pode realizar algum grande serviço e ser libertado por seu mestre, ou pode fugir e mudar seu nome, ganhando um Segrado e provavelmente um Inimigo. Um homem livre pode se destacar com habilidade administrativa e ser nomeado prefeito da vila, ou seguir uma carreira militar, tornando-se capitão. Uma reputação brilhante como comerciante pode trazer riqueza e algum status, embora nenhum título. Um prefeito ou capitão que sirva a seu senhor durante uma crise pode ser nomeado governador de uma região. Isso também pode ser alcançado liderando uma expedição de colonização bem-sucedida em uma parte não desenvolvida do feudo senhorial.

Qualquer pessoa livre de Caithness, incluindo não-humanos, pode ser nomeada cavaleiro pelo rei, por um cavaleiro com terras ou por um Cavaleiro da Cantaria sênior, tornando-se um cavaleiro “sem terras”. Isso pode ser uma recompensa por extrema bravura ou habilidade no campo de batalha, ou o resultado de anos de treinamento como escudeiro. Escudeiros geralmente são escolhidos entre a nobreza, mas plebeus promissores também podem se tornar escudeiros, especialmente sob o comando de cavaleiros sem terras ou Cavaleiros da Cantaria.

Nomes em Caithness

Os pais em Caithness geralmente seguem os costumes de seus ancestrais Megalanos (pág. 88) ao dar nomes aos filhos. No entanto, nomes fantasiosos às vezes aparecem... ressuscitados de contos antigos, ou apenas inventados... particularmente entre famílias nobres. Os exemplos incluem Aylara, Bandellan, Galardon, Pinetall, Renown, Torrion e Vulnavia. Esses nomes se tornam comuns se soarem bem, especialmente se o titular for admirado. Por exemplo, Peredur de Durham, famoso como Peredur Mataorcs, foi o primeiro em Yrth a ter esse nome, mas Peredur agora é um nome comum, especialmente entre aqueles nascidos imediatamente após sua morte em 1989.

Para obter uma posição mais alta do que cavaleiro sem terras ou senhor menor, uma pessoa deve adquirir terras e persuadir o Rei a reconhecê-lo. Em outras palavras, o Rei deve acreditar que é digno de ser um nobre governante. Isso exige serviço fiel e um juramento de fidelidade à coroa. Frequentemente, o senhor feudal de onde essa área se encontra resistirá à separação do território. Para se tornar um barão ou coisa superior, deve-se casar com o herdeiro baronial, aproveitar o vácuo de poder deixando quando um barão e seus herdeiros são mortos (e torcer para que o Rei reconheça seu valor) ou ser o senhor de um feudo que cresceu o suficiente para merecer uma posição baronial.

Mulheres em Caithness

Como os Caithnessenses respeitam a habilidade, o reino oferece maiores oportunidades para as mulheres do que qualquer outra terra de Ytarria. Uma escassez precoce de nobres estabeleceu o precedente de que uma herdeira poderia herdar terras e títulos na ausência de um homem. Além disso, se um pai morre, deixando um filho menor como herdeiro, a mãe do menino pode governar como regente até que ele complete 16 anos.

As mulheres de Caithness ingressaram na cavalaria em 1934, com o título de cavaleira da Dama Devin de Fordham. Como Senhora de Fordham, Devin liderou pessoalmente suas forças contra as legiões Megalanas em 1932. Em honra de suas vitórias, o Rei Cerdic II a fez cavaleiro. A maior parte da comunidade cavalheiresca ignorou isso; Cerdic foi considerado bastante excêntrico.

Apesar disso, Devin se tornou uma heroína para as jovens nobres de Caithness. Muitas apelaram para que ela as aceitasse como escudeiras. Devin acabou aceitando a Senhora Teress de Durham em seu serviço. Teress treinou intensamente; em quatro anos, ela estava superando rapazes escudeiros a pé

e a cavalo, e era um modelo de graciosidade na corte. No entanto, Devin não conseguiu encontrar nenhum cavaleiro disposto a sagrá-la cavaleira, e ela não enfraqueceria a reivindicação de Teress fazendo isso ela mesma. Embora seja possível fazer cavaleiro de um próprio escudeiro, é tradicional em Caithness que isso seja feito por um terceiro “desinteressado”.

Outros dois anos se passaram até que o Lorde Trent Longoak, Grão-Mestre da Ordem da Cantaria, visitou Fordham. Lorde Trent ficou profundamente impressionado com Teress e a fez cavaleira logo em seguida, tornando-a a primeira mulher Cavaleira da Cantaria.

O título de cavaleiro da Dama Teress, conferido por um respeitado Grão-Mestre, deu credibilidade à noção de mulheres cavaleiras. Dentro de uma década, havia uma dúzia de senhoras sagradas cavaleiros em Caithness. Hoje, as mulheres cavaleiras são cada vez mais comuns; cerca de um em cada cinco Cavaleiros da Cantaria é uma mulher. Entre os cavaleiros mais tradicionais, as mulheres são apenas uma em cada dez, e os Dragões — uma ordem tanto religiosa quanto cavalheiresca — permanecem exclusivamente masculinos.

Não-Humanos em Caithness

Os não-humanos são menos comuns em Caithness do que em Mégalos. Apenas elfos e pequeninos estabeleceram comunidades. Membros de outras raças — principalmente artesãos anões expatriados — vivem sozinhos ou se juntam como em famílias nas cidades maiores. Comerciantes anões são comuns no norte, e mercadores goblins de Mégalos fazem negócios regulares ao longo dos rios Conn e Smoke, mas raramente ficam por muito tempo. Reptantes e orcs são bárbaros perigosos para os Caithnessenses, e provavelmente serão linchados a menos que abonados por alguém de confiança.

Os elfos são aceitos pelos humanos em Caithness, que os consideram humanos magros e rústicos de orelhas pontudas. Eles têm comunidades em florestas maiores, notadamente na Grande Floresta, e nas florestas a leste de Sterling. Muitos são muito mais antigos do que qualquer povoado humano e alguns não reconhecem nenhuma autoridade humana. Os elfos eram bem capazes de se defender dos orcs que outrora dominavam a região e estão prontos para se defenderem novamente, se necessário.

Pequeninos vieram de Mégalos depois que os humanos expulsaram os orcs. Eles raramente vivem em cidades humanas, preferindo seus próprios pequenos vilarejos agrícolas. Isso os distancia de seus vizinhos humanos, mas eles ainda são gentis com os visitantes. Eles são explicitamente considerados cidadãos e devem pagar impostos. São, em geral, pessoas bem-conceituadas, cumpridoras da lei, produtivas, que apreciam uma boa cerveja ao fim do dia.

Os não-humanos legalmente têm todos os direitos dos humanos em Caithness, embora os não-Cristãos sofram o mesmo estigma que os humanos não-crentes. A maioria dos não-humanos em Caithness fala Inglês, com exceção de reptantes invasores e orcs.

Magia em Caithness

A maioria dos magos evita Caithness, acreditando que é estéril de mana. Isso é bastante verdade, mas possui pequenas áreas dispersas de mana normal a alto. Poucos deles têm mais de um quilômetro de diâmetro; alguns são muito menores. Quase todos já estão ocupados por magos. Eles são habilidosos e poderosos, em parte para que possam operar mágicas no resto de Caithness, mas também porque magos fracos não podem defender um desses locais valiosos dos concorrentes. Esses magos que não são poderosos o suficiente para possuir seu próprio local, às vezes servem como ajudantes ou aprendizes para aqueles que o são. Outros deixam Caithness, tornando-se mais fortes em outras terras.

Alguns magos determinaram que essas áreas de nível elevado de mana são produzidas por pedaços de ferro profundamente enterrados no solo. Um ou dois deles, atualizados nas ciências da Terra, especulam que são uma espécie de meteoro. Todos eles mantêm sua fonte de poder em segredo. Este ferro nunca foi extraído em quantidades suficientes para um estudo adequado; ele pode ser usado para fazer itens de grande poder — ou movê-lo e operá-lo pode prejudicar suas qualidades. A maioria dos magos prefere não arriscar as vantagens que ele oferece.

Os magos em Caithness geralmente ficam em suas torres, conduzindo experimentos e contemplando a filosofia taumatológica. Eles prestam homenagem ao senhor local ou diretamente ao Rei. O tributo é nominal; os senhores reconhecem seu valor. Os magos apreciam essa tolerância e liberdade e têm sido fundamentais para impedir as invasões Imperiais. Eles têm uma vantagem significativa sobre os magos estrangeiros, pois estão acostumados com o baixo nível de mana. Além disso, os magos em Caithness são mais bem equipados do que seus rivais de fora, já que os itens mágicos devem ser mais poderosos para funcionar aqui.

Os magos que escolheram um lado na Guerra Civil são em grande maioria monarquistas. Conall era amigo dos magos em Carrick antes da guerra e parece ser uma força pela estabilidade, que é tudo o que esses magos querem de seu governo. No entanto, muitos permanecem neutros ou propositalmente *alheios*. Nos últimos 15 anos, a fronteira de mana baixo para mana normal com Mégalos se moveu 75 quilômetros para o sudoeste. Isso teve pouco efeito político — aquelas terras mal eram habitadas — mas os magos são ambivalentes sobre Caithness se tornando mais mágico.

Os habitantes de Caithness em geral acreditam em magia, embora uma porcentagem significativa da população nunca tenha visto uma mágica sendo lançada. Qualquer cidade com mais de 500 habitantes provavelmente terá pelo menos um mago de menor poder; as cidades costumam ter alguns genuinamente competentes.

A Lei

A lei de Caithness segue o padrão de Mégalos, embora seja menos severa. Os casos são ouvidos em público pelo senhor da região. Embora o julgamento por júri seja inédito, a decisão do senhor geralmente é influenciada pelos sentimentos da multidão. Ser pego subornando a multidão *não* é uma boa ideia. O uso de magia para determinar a culpa raramente é sugerido, e ainda menos frequentemente aprovado.

A justiça em Caithness enfatiza a compensação das vítimas ou de suas famílias. Por esse motivo, as multas são a forma mais comum de punição e costumam ser bastante elevadas. Os criminosos que não podem pagar (vendendo mercadorias, apelando para parentes ou vendendo anos de serviço) são vendidos à Coroa como escravos, pela metade do preço normal. A compensação da vítima então provém dessa receita. O senhor da região fica com todo o dinheiro restante, normalmente dividindo-o com o baronato, o senhor que preside o julgamento e as pessoas que apreenderam o criminoso.

Escravidão

Os escravos são raros em Caithness em comparação com outras terras. Os criminosos que são propriedade do Rei podem acabar trabalhando na manutenção de estradas ou fortificações reais, reduzindo a necessidade de alistamento de camponeses nos domínios reais, ou são alocados em trabalhos lucrativos para cobrir o custo para que a coroa teve ao comprá-los. É proibido cidadãos particulares possuírem escravos por lei; a maioria dos escravos de

propriedade privada são escravos por captura (por exemplo, ex-invasores orcs) ou por escolha.

A GUERRA CIVIL

Dos senhores em Caithness, todos menos três escolheram um lado na Guerra Civil. Apoiando o Rei Conall VI estão os lordes de Deerwood, Durham, Fordham, Redhall e Tacitus. A Dama Lorena de Deerwood, o Lorde Berd de Fordham, e o Barão Elohar de Tácito gostam pessoalmente do Rei, mas a Baronesa Bronwyn de Durham não simpatiza com ele, e Lorde Lathan de Redhall é leal apenas por uma questão de princípios.

Os rebeldes são os senhores de Denton, Donlis, Ferrier, Oakwood, Sterling e Wallace. Os membros mais proeminentes são Brance de Oakwood e Towne de Sterling; ambos contam com Deneral como amigo. A raiva pelas ações do Rei contra Lorde Marsden de Donlis foi o pretexto para a guerra, mas o próprio Marsden está meio indiferente a respeito, embora certamente queira ser independente da coroa, assim como o Barão Nabbick de Ferrier. A única motivação do Barão Cabble de Denton é seu desejo de conquistar território em meio à confusão. Lorde William de Wallace, por outro lado, sente genuinamente que Conall é um Rei ruim.

A Igreja em Photius permanece oficialmente neutra, mas em particular o Arcebispo Siccius apoia Conall. Também neutros são os senhores de Blythe e Harkwood — o primeiro efetivamente destruído, o segundo ocupado pelos elfos — e Simonton, cujo senhor simplesmente se recusou a participar da disputa. Entre os não-humanos, os elfos são *inflexivelmente* neutros. Os Zarakanos favorecem o Rei; eles respeitaram a tradição e a autoridade forte, e ele é um bom parceiro comercial. Esse apoio ainda não se traduziu em apoio militar. Os pequeninos de Caithness são tipicamente leais ao seu senhor local; eles são soldados fracos, mas excelentes espíes.

Nos últimos anos, a guerra foi tão fria quanto quente; meses e até anos podem passar em uma trégua virtual. Tudo começou com alguns ataques e contra-ataques, principalmente entre Sterling e Redhall, alguns entre Wallace e Carrick. No entanto, nenhum dos lados tem uma vantagem decisiva e ambos os lados têm inimigos a leste e a oeste. Movimentos de tropas em grande escala deixam os senhores desprotegidos, então a guerra é caracterizada por espionagem, sabotagem ocasional e ataques relativamente

Aventuras em Caithness

Muitas aventuras em Caithness podem ser construídas em torno da Guerra Civil. Ambos os lados estão contratando mercenários e espíes, e o destino do reino pode ser determinado por uma batalha, um assassinato ou um pouco de diplomacia cuidadosamente hábil. Os jogadores provavelmente preferirão ficar do lado do jovem rei nobre, que tem a lei e a tradição ao seu lado, mas os rebeldes podem argumentar que ele é perigosamente hesitante e, pior, perigosamente apaixonado pela autocracia ao estilo Megalano. Reunificar o país, ou libertar os senhores para governar como desejassem, poderia facilmente ser uma campanha inteira.

Caithness também é adequado para aventuras “arturianas”, com cavaleiros em buscas, torneios, magos enigmáticos em torres e intrigas nas cortes. O cavalheirismo está vivo aqui, embora moderado por uma maior igualdade entre os sexos e um pouco de ceticismo.

Os MJs desses jogos devem considerar quantos elementos fantásticos incluir. Caithness definitivamente tem magia, elfos, anões e monstros, mas eles podem ser colocados em segundo plano se o MJ quiser executar um jogo com uma sensação mais “histórica”.

Rei Conall VI (303 pontos)

Conall é um rei inteligente e carismático, mas enfrenta inimigos ainda mais astutos. Seus poucos passos em falso resultaram em um reino dividido, e ele está determinado a unificar Caithness mais uma vez.

Sua única distração é seu amor pela Baronesa Bronwyn de Durham — um amor que atualmente não corresponde. Sua paixão remonta à celebração em que ele fez dela Baronesa. Ela era recém-casada na época e, desde a morte do marido, ele nunca encontrou o momento certo.

Seus conselheiros estão irritados com seu fracasso em se casar, embora felizmente ele tenha um jovem primo leal e competente, Lorde Bereford, como herdeiro indiscutível. Um ou dois deles já entenderam sua razão. Outros usam seu status de solteiro como uma moeda de troca diplomática, anunciando-o diante de vários barões com filhas solteiras. Conall diz àqueles que o incomodam que a guerra é uma distração muito grande por enquanto.

O MJ pode descrever Conall como um romântico que quer o melhor para seu povo e que concentrou a maior parte de sua personalidade em seu reino; é seu trabalho, seu hobby principal e sua vida pessoal, e talvez isso o torne um pouco enfadonho. Ele *tem* que se esforçar bastante, pois sua inteligência e carisma são, na verdade, relativamente modestos. Ele também pode ser visto como um tanto estúpido — pelo menos em questões pessoais — mas de bom coração, precisando de alguma orientação benevolente (digamos, dos PdJs) para se soltar e aplicar seu charme genuíno com um pouco mais de eficácia. Mas então, alguns o chamariam de um maníaco por controle emocionalmente constipado, determinado a supervisionar cada pedaço de *seu* reino. Essas visões não são incompatíveis; amigos, aliados e inimigos veem lados diferentes de Conall.

Observação: A Renda Própria de Conall representa aluguéis confiáveis, taxas feudais, etc., de propriedades pessoais; ele *também* tem um emprego (Rei de Caithness) que fornece uma renda adequada ao seu nível de riqueza. Como rei, ele tem Status 7, mas como está lutando uma guerra civil em seu próprio reino, sua renda só é suficiente para sustentar um estilo de vida de Status 6. Isso não reduz seu status efetivo no momento — tanto seus apoiadores quanto outros monarcas reconhecem seu título — mas o faz sentir uma necessidade urgente de retomar o controle de todo o país.

O Código de Honra de Conall é muito parecido com o Código de Honra (Cavaleiros) ou (Cavaleiros), com a diferença que permite e até o encoraja a evitar se arriscar por motivos pessoais; afinal, ele é responsável por seu reino. Ele vai cumprir sua palavra à risca, buscar reparação por insultos e proteger os fracos (especialmente se forem Caithnessenses), mas ao invés de lutar pessoalmente, ele pode ordenar que seus guardas ajam ou apontar um campeão real (que pode muito bem ser *muito* durão).

ST 12 [20]; **DX** 11 [20]; **IQ** 11 [20]; **HT** 11 [10].

Dano 1d-1/1d+2; BC 14 kg; PV 13 [2]; Vontade 11 [0]; Per 11 [0]; PF 12 [3].

Velocidade Básica 5,5 [0]; Deslocamento Básico 6 [5]; Esquiva 8; Aparar 9; Bloquear 9.

Antecedentes Sociais

NT: 3 [0].

FC: Região Cristã [0].

Idiomas: Ânglico (Materna/Materna) [0]; Latim (Rudimentar/Com Sotaque) [3]; Élfico (Rudimentar/Nenhum) [1].

Vantagens

Aparência (Atraente) [4]; Boa Forma [5]; Carisma 1 [5]; Destemor 1 [2]; Duro de Matar 2 [4]; Imunidade Legal (“O Rei é a Lei”) [15]; Poderes Legais (“Alta Justiça”) [15]; Reivindicar Hospitalidade (Nobreza leal) [5]; Renda Própria 5 [5]; Reputação +2 (Como legítimo Rei; Entre Caithnessenses não-rebeldes; 10 ou menos) [2]; Riqueza (Multimilionário 2) [100]; Status 7* [20].

Desvantagens

Código de Honra (Pessoal/Régio) [-5]; Inimigos (Facção rebelde; Perseguidor; 9 ou menos) [-30]; Reputação -1 (Como um jovem conspirador cruel; Entre Caithnessenses neutros ou indecisos; 10 ou menos) [-1]; Reputação -3 (Como pretenso tirano; Entre Caithnessenses rebeldes dedicados; O tempo todo) [-5]; Voto (para restaurar sua posição real na sua totalidade) [-5].

Peculiaridades: Prefere cerveja a vinho (algumas ofendendo anfitriões que oferecem o vinho); Profundamente apaixonado pela Baronesa Bronwyn em segredo; Se preocupa pessoalmente com todos os aspectos da governança do seu reino; Tímido entre as mulheres; Toma um insulto a Caithness como um insulto a si mesmo, e vice-versa. [-5]

Perícias

Adestramento de Animais (Equinos)-10 (IQ-1) [1]; Administração-12 (IQ+1) [4]; Arte ou Esporte de Combate (Lança de Justa)-13 (DX+2) [8]; Assuntos Atuais/NT3 (Caithness)-12 (IQ+1) [2]; Assuntos Atuais/NT3 (Política) -11 (IQ+0) [1]; Cartografia-10 (IQ-1) [1]; Cavalgar (Cavalo)-13 (DX+2) [8]; Conhecimento do Terreno (Caithness)-13 (IQ+2) [4]; Connoisseur (Cerveja)-11 (IQ+0) [2]; Contabilidade-9 (IQ-2) [1]; Dança-10 (DX-1) [1]; Diplomacia-9 (IQ-2) [1]; Escudo-12 (DX+1) [2]; Espadas de Lâmina Larga-13 (DX+2) [8]; Estratégia (Terrestre)-11 [4]; Falcoaria-10 (IQ-1) [1]; Filosofia (Aristotélica)-9 (IQ-2) [1]; Heráldica-11 (IQ+0) [1]; Jogos de Entretenimento (Torneios de Caithness)-11 (IQ+0) [1]; Jogos de Entretenimento (Xadrez)-12 (IQ+1) [2]; Jurisprudência (Código Penal de Caithness)-10 (IQ-1) [2]; Jurisprudência (Constituição de Caithness)-11 (IQ+0) [4]; Lança de Justa-11 (DX+0) [1]; Liderança-12 (IQ+1) [2]†; Luta Greco-Romana-10 (DX-1) [1]; Maça/Machado-12 (DX+1) [4]; Oratória-12 (IQ+1) [2]†; Perícia Abrangente (Filosofia Natural)-9 (IQ-2) [1]; Política-10 (IQ-1) [1]; Sacar Rápido (Espada)-11 (DX+0) [1]; Soldado/NT3-10 (IQ-1) [1]; Tática-9 (IQ-2) [1]; Trato Social (Alta Sociedade)-13 (IQ+2) [4].

Técnicas: Conservar a Arma (Espadas de Lâmina Larga)-14 [2]; Fintar (Espadas de Lâmina Larga)-14 [2]; Luta no Solo (Espadas de Lâmina Larga)-11 [3]; Luta no Solo (Luta Greco-Romana)-7 [2].

* Três níveis sem custo pela Riqueza.

† +1 pelo Carisma.

pequenos. No longo prazo, o Rei provavelmente será o vencedor, mas isso pode não acontecer antes que o reino seja consumido por seus inimigos — e não há nenhuma certeza de que o reino não se dividirá em Caithness do Norte e do Sul, ou mesmo em baronatos independente.

Os MONARQUISTAS

Esses senhores são leais ao Rei Connall VI — embora não pelos mesmos motivos, e nem todos por bons motivos.

Carrick

O Castelo Carrick é a residência tradicional dos Reis de Caithness, do outro lado do Rio Conn partindo da Vila de Carrick. O domínio de Carrick — tecnicamente um principado, geralmente governado pelo herdeiro do rei — é típico dos grandes senhores de Caithness, consistindo em uma cidade de cerca de 20.000 habitantes, sustentada por terras cultivadas por algumas centenas de milhares de camponeses. Carrick se beneficia de terras férteis, capazes de produzir excedentes para venda, e do comércio com os Zarakanos. Carrick é extremamente leal a Connall, tanto por causa de sua habilidade na guerra quanto porque Carrick também é um dos domínios mais ricos do reino.

Dentro da Vila de Carrick estão os quartéis-generais dos dois bens mais formidáveis do Rei — a Ordem da Cantaria e a Mão de Prata. Stonehall está localizado no rio em frente ao castelo. A sede da Mão de Prata, a rede de espiões do Rei, é chamada de Casa de Carvalho. Sua localização é um segredo.

O ex-Baronato de Marshall

Marshall era o domínio mais ao norte de Caithness, uma região fria e montanhosa, bem povoada e altamente cultivada. Seus campos produzem um excedente de grãos, suas florestas possuem abundância de madeira e caça, e ferro e prata são encontrados no sopé das montanhas. Desde que foi anexado por Carrick, os Zarakanos retomaram o comércio com a região, e está mais uma vez ligeiramente próspero. Apesar disso, muitos dos habitantes locais se ressentem do Rei Connall como um conquistador que usou a mentira para derrotar seu senhor.

Deerwood

Deerwood é um pequeno domínio, com colinas, rica lavoura de terras altas e floresta densa. É bem conhecido pela excelência de suas caçadas, e foi o terreno de caça favorito do falecido Rei Morill. De fato, seus homens libertaram jovens grifos na Floresta de Deerwood 30 anos atrás, para o rei caçar quando eles crescessem. As terras ao redor da floresta tiveram problemas com ataques de grifos desde então.

A Dama Lorena de Deerwood é uma Cavaleira da Cantaria, uma boa amiga da Rainha Alys e leal ao Rei. Ela nunca se casou. Em 2003, em seu 50º aniversário, ela designou Lorde Phillip, um companheiro Cavaleiro da Cantaria, como seu herdeiro. Tem havido muita especulação, principalmente falsa e indelicada, sobre seu relacionamento com o cavaleiro muito mais jovem, e é improvável que uma eventual afirmação de Phillip sobre o domínio ocorrerá sem problemas.

Os Cavaleiros da Cantaria

O rei Connall I estabeleceu a Ordem dos Cavaleiros da Cantaria em 1827, um ano após sua coroação. Ele temia que seus cavaleiros estivessem mais preocupados com a terra e o poder do que com a defesa das virtudes dos cavaleiros. Ele criou a Ordem para fornecer reconhecimento explícito dos ideais da cavalaria — e para atrair cavaleiros leais apenas a ele. A Cantaria não é uma ordem religiosa; todos os Cavaleiros da Cantaria juram lealdade diretamente ao rei.

A cantaria, pedra que deu origem ao nome da ordem, era originalmente a pedra fundamental de uma antiga igreja Megalana e tornou-se a pedra do altar da primeira igreja construída em Carrick, quando Caithness ainda era uma colônia. Os novos cavaleiros da Ordem juram defender a justiça em nome de Deus com as mãos sobre a Cantaria.

Perto desta igreja, Connall I ergueu um grande edifício, chamado Stonehall, para abrigar a Ordem. Ele instalou os cavaleiros mais honrados em seu serviço lá para treinar cavaleiros errantes. Ele não prometeu terras ou recompensas — apenas um título de cavaleiro e uma vida inteira de ordem em um mundo caótico. As fileiras da Ordem incharam com jovens românticos, especialmente filhos mais novos de famílias nobres.

Muitos cavaleiros estabelecidos protestaram, sem sucesso. Em cinco anos, jovens cavaleiros vigorosos cavalgavam por todas as regiões de Caithness, capturando criminosos e corrigindo injustiças. Desde então, a linha entre a cavalaria tradicional e a da Ordem foi atenuada. Os Cavaleiros da Cantaria podem jurar fidelidade a um senhor e se tornarem cavaleiros tradicionais, e os cavaleiros tradicionais que romperam com seu senhor às vezes podem ser aceitos na Ordem. Embora ainda haja uma distinção, não há mais inimizade. A Ordem tem uma mente aberta; um em cada cinco Cavaleiros da Cantaria são mulheres, e um em cada 10 é um não-humano — incluindo vários pequeninos e elfos, alguns anões, dois goblins e um reptante irrepreensivelmente leal e devoto. Existem atualmente pouco menos de 300 Cavaleiros da Cantaria.

A Ordem possui terras suficientes — principalmente perto de Carrick — para se sustentar e fornecer uma pequena remuneração aos membros. Ela também vem ao socorro de membros necessitados — se um perder sua armadura, outros oferecerão seus equipamentos mais antigos para compensar a perda. Há uma segunda casa capítular em Simonton, construída para servir aos cavaleiros da Ordem no sul.

Os cavaleiros Megalanos consideram a Ordem da Cantaria uma piada de mau gosto. Mesmo quando as relações entre os dois reinos são boas, a cavalaria Megalana classifica os Cavaleiros da Cantaria abaixo dos cavaleiros “reais”. Quando nada mais urgente exige sua atenção, os campeões da Cantaria se deliciam em viajar para Mégalos e envergonhar os cavaleiros locais em um combate individual.

Durham

O domínio de Durham é o mais famoso de Caithness. O lendário Lorde Peredur Mataorcs ganhou sua fama ao expulsar a última grande horda de invasores orcs em 1926. Por mais de 50 anos, Durham gozou de uma reputação que intimidou até mesmo Mégalos a direcionar suas invasões para outros lugares. Suas terras são ricas e, em tempos de paz, a cidade de Durham se beneficia muito do comércio no Rio Conn.

Em 1989, Lorde Peredur faleceu aos 81 anos. Sua neta de 18 anos, Senhora Bronwyn — famosa por ter sobrevivido à captura por um grupo de orcs invasores alguns anos antes — assumiu o comando. Sua posição exata era incerta — alguns argumentaram que o domínio deveria ser revertido para a coroa na ausência de um herdeiro masculino — e Conall relutava em conceder a alguém tão jovem um título formal. Ele acabou fazendo isso em 1994, quando ficou claro que precisava de mais aliados. Embora isso tenha agradado a Bronwyn e ao povo de Durham, muitos consideram isso um movimento muito calculado.

Fordham

Fordham fica mais a nordeste do que qualquer outro domínio em Caithness. São ricas terras agrícolas com alguns bosques e lucros com o comércio leste-oeste. Infelizmente, como a fama militar de Durham é grandiosa, as invasões de Mégalos que tentam chegar a Carrick geralmente vêm via Fordham. Os senhores de Fordham tiveram que reconstruir seus prédios muitas vezes no passado. O atual Senhor, Berd, é leal ao rei, mas reluta em dar as costas a Mégalos participando menos significativamente da Guerra Civil. Em vez disso, ele está dedicando tempo para construir suas defesas mágicas, com a ajuda do mago local: um tal de Blake, que vive em um local de mana normal a 15 quilômetros da Vila de Fordham. Ele também recruta qualquer pessoa que mostre talento mágico.

Redhall

Redhall foi uma das primeiras fortalezas de Caithness. A primeira habitação permanente lá foi um castelo gigante de granito avermelhado, ainda a sede do governo. A cerveja Redhall Red ale é quase tão famosa quanto a Sterling Gold; é uma bebida mais rica e forte, embora um pouco menos suave do que a Gold — uma “bebida de homem”, de acordo com os habitantes locais.

Baronesa Bronwyn

Aos 34 anos, a Baronesa de Durham está se tornando uma potência em Caithness e uma grande força na Guerra Civil. Ela é respeitada e amada por seu povo... uma lutadora capaz, com domínio suficiente de táticas para liderar na guerra. Ela é leal ao rei, e sua lealdade significa que Durham está firmemente a favor de Conall.

A vida de Bronwyn girou em torno de seus domínios desde a morte de seu avô. A pedido de seus conselheiros, ela se casou em 1993, com um Lorde Wickham, um distinto cavaleiro. O relacionamento deles era cordial, senão amoroso, e ela deixou bem claro que ela ainda governava seus domínios. Ele manteve-se orgulhoso e quieto ao lado dela quando ela se tornou baronesa em 1994. Na época, ninguém sabia que ela estava grávida de um mês de seu filho, ou que Wickham morreria de câncer em dois anos.

Seu filho e herdeiro, Wardell, agora tem 10 anos e é muito promissor. Ela abandonou o luto há muito tempo, mas, por causa da Guerra Civil, adiou qualquer discussão sobre um novo casamento. Bronwyn não tem ideia de que Conall está apaixonado por ela. Ela acha que ele é um bom homem fazendo um trabalho árduo com o melhor de suas capacidades, mas ela nunca pensou nele como indivíduo, não o Rei. As tentativas educadas de Conall, mas indiretas demais, de atrair a atenção dela fazem muito pouco para mudar isso.

Bronwyn também tem um segredo que pode moldar o futuro da guerra e, possivelmente, de todo Ytarria. Em uma oficina fortificada em uma parte isolada de seu baronato, ela oferece apoio a uma equipe de engenheiros clandestinos. Ela suspeita que a pólvora pode resolver muitos dos problemas que ela e Caithness enfrentam, mas também sabe que atrairia a ira de muitos magos atualmente leais, isso para não falar de Mégalos.

Protegido entre vizinhos poderosos, Redhall raramente tinha sido invadido até a Guerra Civil. Agora, faz fronteira com a hostil Sterling e é objeto frequente de ataques rebeldes vindos da floresta. Lorde Lathan Barbaruiva acha a guerra um aborrecimento incrível — ele preferia estar caçando — e embora ele seja atualmente leal, ele pode se juntar aos rebeldes se essa situação continuar a consumir seu tempo e machucar seu povo.

Tacitus

Tacitus fica entre montanhas e florestas no noroeste. Trinta anos atrás, era apenas um ajuntamento de comu-

nidades da floresta, respeitadas por seus caçadores e arqueiros. Então, um jovem cavaleiro chamado Lorde Elohar uniu a área em uma força militar e forneceu ajuda fundamental ao Rei Morill contra uma incursão orc. O rei concedeu a Tacitus o status de domínio após a batalha e, duas décadas depois, Conall fez de Elohar um barão. Como resultado, Elohar é ferozmente leal ao Rei, especialmente desde que ele removeu a ameaça sempre presente na pessoa de Deneral de Marshall. Tacitus também tem um forte aliado em Fedor Músculos-de-Aço, um governador anão de Ginnrel, no sudoeste das Montanhas de Bronze.

Deneral

Deneral é um velho determinado, ligeiramente encurvado pela idade, mas ainda com energia o suficiente para ser uma grande força política. Seus aliados o chamam de “Barão”, mas se ele ainda tem direito a esse posto é duvidoso; ele efetivamente tem Status 3 em vez de seu antigo Status 4. Por décadas, seu objetivo tem sido controlar Caithness; agora ele vai se contentar em destruir Conall. Em busca disso, ele é imensamente persuasivo e fica feliz em explorar o espírito mais idealista de independência de alguns de seus aliados.

Niall de Fordham (131 pontos)

“Niall de Fordham” nasceu Neil Shefford, em Chicago, Terra, em 1962. Em 1993, durante uma caminhada nas férias de seu trabalho como contador, ele foi pego por um cataclismo menor e largado em Caithness.

Felizmente, ele chegou perto da torre do mago Blake, que ouviu sobre os sinais de um incidente de cataclismo e um “louco tagarela”. Ele localizou Neil e usou magia para se comunicar com ele. Contado o que provavelmente aconteceria com uma vítima do Cataclismo, Neil aceitou o convite de Blake para permanecer na torre por um tempo, contando histórias da Terra.

Logo, ele não apenas aprendeu Inglês, mas percebeu que seu anfitrião, que cobria suas despesas mundanas realizando serviços mágicos, não tinha a menor ideia sobre negócios. Oferecendo sua experiência como tesoureiro e corretor em troca de hospitalidade e proteção contínuas, Neil rapidamente se tornou inestimável. Ele também adaptou seu antigo treinamento em primeiros socorros ao melhor equipamento médico que pode adquirir localmente.

Assim, ele encontrou um nicho para si mesmo, embora continue a considerar isso como tirar fazer dos limões uma limonada; ele certamente estaria interessado em qualquer perspectiva de um retorno à Terra, embora saiba que isso é improvável. (Ele também provou não ter nenhum talento mágico.) Ele simpatiza com os engenheiros clandestinos e pode ser persuadido a ajudá-los, ou a quaisquer novas vítimas do Cataclismo — mas o que ele aprendeu sobre suas perspectivas caso seu segredo fosse revelado o torna *extremamente* cauteloso. Ele não quer que suas memórias sejam apagadas, e o comportamento gentil de Blake (que foi originalmente inspirado por uma simples curiosidade acadêmica) torna Niall muito grato.

Ele também está preocupado com a possibilidade de uma invasão de Mégalos, que poderia facilmente alcançar Blake e, portanto, ele mesmo. Ele estudou a guerra civil em Caithness e concluiu que ambos os lados deveriam crescer e lidar com problemas mais importantes.

Niall é ligeiramente rechonchudo, mantém a barba feita, e está geralmente vestido com túnica e calças simples, mas de boa qualidade.

ST 10 [0]; **DX** 10 [0]; **IQ** 13 [60]; **HT** 11 [10].
Dano 1d-2/1d; BC 10 kg; PV 10 [0]; Vontade 11 [-10];
Per 12 [-5]; PF 11 [0].
Velocidade Básica 5,25 [0]; Deslocamento Básico 5 [0];
Esquiva 8.

Antecedentes Sociais

NT: 8 [25]

FC: Terra (Occidental) [0]; Região Cristã [1].

Idiomas: Inglês (Materna/Materna) [0]; Inglês (Materna/Materna) [6]; Élfico (Rudimentar/Nenhum) [1].

Vantagens

Antecedentes Incomuns (Imigrante da Terra) [10]; Patrono (Blake; 15 ou menos; Intervenção Mínima, -50%) [23]; Riqueza (Confortável) [10]; Status 1 [5].

Desvantagens

Pacifismo (Assassino Relutante) [-5]; Segredo (Imigrante da Terra) [-20]; Senso do Dever (Blake) [-2]; Temor 2 [-4].

Peculiaridades: Desconfia de magos desconhecidos; Interessado em qualquer coisa relacionada à Terra; Levemente sensível; Mantém um diário em Inglês bem escondido, e periodicamente testa-o contra sua memória; Viciado em Café Wazifense. [-5]

Perícias

Administração-13 (IQ+0) [2]; Assuntos Atuais/NT3 (Manchetes)-14 (IQ+1) [2]; Caminhada-12 (HT+1) [4]; Cavalgar-9 (DX-1) [1]; Comércio-13 (IQ+0) [2]; Condução/NT8 (Automóvel)-9 (DX-1) [1]; Conhecimento Oculco (Terra)-14 (IQ+1) [4]; Contabilidade-14 (IQ+1) [8]; Cuidados com a Casa-13 (IQ+0) [1]; Diplomacia-11 (IQ-2) [1]; Dissimulação-12 (IQ-1) [1]; Economia-11 (IQ-2) [1]; Escalada-9 (DX-1) [1]; Operação de Computadores/NT8-13 (IQ+0) [1]; Primeiros Socorros/NT5-13 (IQ+0) [1].

OS REBELDES DE STERLING

Esses senhores são vagamente aliados contra o rei. Eles apoiam Sterling, por ser seu domínio mais poderoso, mas podem ser mais precisamente chamados de Rebeldes de Deneral, já que dele vem a maior parte de sua motivação.

Denton

Este baronato controla terras férteis e pastagens, e acesso a uma grande área de floresta, todas as quais são bem utilizadas e manejadas. É surpreendente, portanto, como as pessoas são pobres e tristes. O motivo é o Barão Cabbale de

Denton, um homem intrigante interessado principalmente em aumentar sua riqueza às custas dos outros. Ele foi um dos principais responsáveis pela Guerra Civil, vendo nela uma oportunidade de assumir o controle de um de seus vizinhos, mesmo que um aliado. Ele irá tramar, intrigar e até mesmo matar para melhorar sua posição. Ele é um pai amoroso, porém, e pode levantar uma questão plausível para a liberdade baronial.

Donlis

Este domínio está em um afluente do Rio Smoke. Suas terras são pantanosas e não tão ricas quanto as de seus vizinhos, mas seus moradores são bons barqueiros e lucram com o transporte

de mercadorias. O rio passa por um vasto pântano sem trilhas ao sul de Donlistown, e os moradores locais se oferecem — com tarifas altas, com um percentual indo para os nobres — como guias. Eles são a única maneira confiável de sobrepor os obstáculos.

Muitos barcos se perdem no pântano a cada ano; a maioria deles se recusou a contratar um guia. Os habitantes locais afirmam que os demônios do pântano do mal atacam os barcos imprudentes; muitos mercadores argumentam que os únicos predadores no pântano são os piratas do rio, que de maneira curiosa raramente atacam os barcos com guias locais. Agora é de conhecimento público que Lorde Marsden tolerou ataques

a comerciantes Megalanos e recebeu uma porcentagem de sua arrecadação. Quando agentes da Mão de Prata comprovaram isso em 1999, isso provocou tanto a Guerra Civil quanto uma queda acentuada no comércio Megalano. Marsden com certa relutância mudou de um canalha e trapaceiro para um rebelde contra seu rei. Ironicamente, ele também teve que reprimir os piratas; na ausência dos Megalanos, eles estavam começando a se alimentar dos navios locais.

Ferrier

Este baronato bastante árido fica na fronteira entre Caithness e o Grande Deserto. Considerando seus recursos limitados, Ferrier é um domínio de sucesso. Décadas atrás, o senhor trouxe magos para localizar fontes de água subterrâneas. Eles identificaram várias, e o resultado foi uma série de poços produtivos. Hoje, Ferrier precisa importar pouquíssima comida. O gado e os cavalos são escassos, mas as ovelhas são abundantes.

Ferrier está sujeito a ataques ocasionais de reptantes, embora os sáurios geralmente roubem apenas algumas ovelhas. Os pastores se referem a isso como "Imposto do Lagarto" e deixam passar. No entanto, se os reptantes machucam um humano, os pacíficos pastores se tornam um bando determinado, disposto a viajar por dias no deserto em busca de vingança. Dessa forma eles convenceram a maioria dos chefes reptantes mais próximos de que a carne humana não vale a pena.

O Barão Nabbick de Ferrier é um velho esquelético, embora seja assim há quase duas décadas. Atualmente com 64 anos, ele se preocupa muito com a eficiência. Ele se juntou aos rebeldes em grande parte para que pudesse governar como lhe conviesse melhor e para parar de enviar impostos para Carrick. Confortavelmente protegido por Sterling, ele fornece apenas apoio limitado à rebelião.

Oakwood

Este domínio controla terras férteis na região central do país. Em tempos de paz, ele se beneficia do comércio com Mégalos, mas, por não ter uma grande hidrovia, Oakwood não pode competir com Durham ou Simonton. Felizmente, ele não está na rota entre Mégalos e quaisquer alvos militares dentro de Caithness.

O velho lorde morreu em 1996, após vários anos de doença. Seu sobrinho e único herdeiro, Brance, tinha estado pairando ao lado de sua cama e assumiu a senhoria com uma alegria indecorosa. Lorde Brance havia servido anteriormente como tenente do Deneral de Marshall e prontamente se juntou à rebelião quando ela começou. Ele é arrogante e abusivo, e não sabe o quão perto está de ser substituído em um golpe por seus súditos raivosos. Ele também é racista, e os perseguidos pequeninos locais agora são simpatizantes da monarquia de Conall, cumprindo a função de uma quinta coluna no domínio.

Sterling

Sterling se localiza a oeste de uma grande floresta selvagem no centro de Caithness. Longe do Grande Deserto e protegido das invasões Megalanas pela floresta, foi pacífico e próspero durante décadas antes da Guerra Civil. Infelizmente, o velho lorde, um astuto e respeitado apoiador de Conall, morreu heroicamente lutando contra um grande ataque orc em 1997. Seu herdeiro, Lorde Towne, considerava Deneral — o ex-lorde de Marshall — um amigo e havia passado muito tempo a ouvir seus conselhos. Deneral o convenceu de que seu pai deveria ter tomado o trono real e, como filho leal, era seu dever fazê-lo em seu lugar. Quando Deneral convocou a rebelião em 1999, Towne foi seu primeiro apoiador. Ele é um idealista genuíno a sua maneira, porém, e profundamente desconfiado do desejo de Conall por autoridade pessoal.

Sterling é conhecido por suas cervejas e uísques finos. A cerveja Sterling Gold, produzida com as magníficas lavouras de cevada, é amplamente reconhecida como a melhor em Caithness e do oeste de Mégalos. Apenas um pouco menos famosa é o Sterling Silver, um whisky branco transparente. Ambas têm preços salgados em Cardiel e são conhecidas até em terras Islâmicas onde o consumo de álcool é crime.

Wallace

Wallace tem mais água do que os outros domínios que fazem fronteira com o Grande Deserto, graças ao escoamento das montanhas. Como em Ferrier, grande parte da terra arável é dedicada ao pastoreio, mas Wallace é autossuficiente em termos agrícolas. Sua economia também viu vários aumentos em decorência do ouro de uma mina localizada a alguns dias de marcha pelo deserto. A cada poucos anos, um novo grupo de empreendedores abre a mina e, muitas vezes, torna-se bastante rico, até que os trabalhadores desaparecem misteriosamente. Algumas pessoas culpam os anões, mas as relações de Wallace com Zarak sempre foram boas. Possibilidades mais sombrias incluem um dragão, reptantes, orcs e anões *mortos-vivos*...

Lorde William de Wallace tinha uma grande consideração pelo Rei Conall até 1994. No entanto, isso mudou quando o Castelo Defiant caiu. Ele acredita que Conall fez muito pouco e muito tarde, e deliberadamente usou a situação para preparar uma armadilha para Deneral. Os refugiados do Castelo Defiant que vivem em Wallace, alguns dos quais servem como conselheiros de William, concordam e convenceram outros. Lorde William juntou-se à rebelião no início de 2000, com o apoio total de seus vassalos.

Photius e a Igreja de Caithness

A Arquidiocese de Photius é como um pequeno reino. Suas terras estão sujeitas principalmente à Lei da Igreja; a lei Régia significa pouco. É uma região rica e arborizada governada diretamente pelo arcebispo Siccus, um homem distinto e obstinado. Os habitantes são prósperos e contentes. Ao contrário de suas contrapartes nos domínios vizinhos, os servos aqui pagam apenas um dízimo, uma vez que a Igreja e seu senhor feudal são os mesmos.

A cidade de Photius é a mais impressionante de Caithness. Apresenta a magnífica Catedral de Adseveratio, construída durante os anos da independência da Igreja de Caithness, que serviu como ponto de mobilização para repelir várias invasões Megalanas. Ao lado está um dos Hospitais da Ordem de Santa Alyce (o outro fica em Calder, pág. 141). As irmãs Alycitas são conhecidas por suas artes de cura; além de suas habilidades mundanas e mágicas, muitos milagres aparentes ocorreram entre seus muros. Ao norte da cidade fica a Fortaleza de São Jorge, a casa capitular da Ordem de São Jorge do Dragão.

A Ordem de São Jorge do Dragão

Os “Dragões” são uma pequena ordem religiosa militante centrada em Photius, informalmente devotada ao Arcebispo de Caithness. Seus membros são monges e também cavaleiros, e seguem a Regra de São Bento. Eles são organizados como os Hospitalários e fazem um juramento semelhante, embora aceitem o uso de magia. Mulheres são excluídas; até agora, nenhum não-humano pediu admissão.

A Ordem foi fundada em 1829 por Lorde Galen Flagelo-do-Dragão. Amigo de Conall I e do Arcebispo Constantino, ele se tornou cavaleiro em 1820, fez os votos em 1829 e prontamente fundou a Ordem. Lorde Galen matou dois dragões durante os dias de exploração de Caithness, mas foi morto por um terceiro em 1853.

Os Dragões lidam principalmente com as preocupações dos Caithnesses; eles não são uma ordem cruzada como os Templários ou Hospitalários. Eles permanecem oficialmente neutros na Guerra Civil; os membros da Ordem têm amigos de ambos os lados e juraram proteger todos os Cristãos. Eles têm uma rivalidade amigável de longa data com a Ordem da Cantaria e são secamente educados, na melhor das hipóteses, com os Hospitalários, que são ainda menos calorosos em resposta.



A REGIÃO SUL

Os domínios do sul, de uma forma ou de outra, ficaram de fora da Guerra Civil.

Blythe

Este domínio é uma estreita faixa de terra arável entre a floresta e o deserto, sujeita a secas. É também a maior vítima da Guerra Civil. Com a atenção do resto de Caithness voltada para si, Blythe não recebeu ajuda quando caiu para os reptantes em 2001. A relação entre seus cidadãos e os reptantes do Grande Deserto tinha sido implaca-

velmente hostil por décadas, e quando os sáurios souberam do conflito interno em Caithness, eles aproveitaram a oportunidade.

Desde então, as expedições de reconhecimento humano encontraram principalmente cidades queimadas e casas vazias. Alguns encontraram saqueadores reptantes e outras encontraram algumas famílias humanas escondidas nas periferias da Grande Floresta. Um esforço militar concentrado poderia expulsar os reptantes e preparar Blythe para a recolonização, mas neste momento ninguém pode ceder os homens.

Harkwood

Harkwood fica às margens da Grande Floresta, nem muito perto nem longe o suficiente do deserto. É conhecida por seus produtos em madeira e peles, e seus campos são ricos. É governado, em tese, pelo Barão Fenmarc, que está com 59 anos. Como Blythe, no entanto, Harkwood está parcialmente ocupado por não-humanos — neste caso, elfos.

Quando a rebelião começou, Fenmarc enviou muitas de suas tropas ao norte em ajuda ao rei. Eles passaram por Simonton sem encontrar nada mais hostil do que pedidos pontuais para seguir em frente, mas em Denton foram emboscados e massacrados pelos homens do Barão Cabble. Isso deixou Fenmarc em uma posição enfraquecida e, após a queda de Blythe, os cidadãos de Harkwood começaram a abandonar as terras em busca de segurança no nordeste.

No início de 2002, um grupo de 50 arqueiros e espadachins élficos marchou da Grande Floresta para a cidade de Harkwood e declarou que estava lá “para ajudar a defender Harkwood e as terras humanas dos reptantes e orcs”. Eles alegavam ser de Sylvilara, um assentamento de elfos na Floresta, e eram liderados por uma elfa chamada Lleroflyn. Desde então, eles ajudaram contra vários ataques, mas nos últimos anos, mais e mais elfos vieram e agora fazem parte da estrutura de poder do governo. Lleroflyn é a principal conselheira de Fenmarc, e ela pode em breve se tornar sua esposa.

Se esse casamento acontecer e produzir um herdeiro homem, será uma grande ruptura política. Atualmente, os herdeiros são a filha de Fenmarc, Senhora Aylara, e seu marido, Lorde Darrek. Os elfos se recusam a se envolver na Guerra Civil, mas sua presença em Harkwood é, no entanto, um envolvimento incrível dos elfos nos assuntos humanos. Seus motivos não são claros.

Simonton

Simonton é a última parada na rota comercial para o oeste no Rio Smoke e tem um solo bom para a agricultura. É o principal centro comercial do sul de Caithness; além de produtos agrícolas, pode-se encontrar armas e ferramentas dos anões, sedas e artesanato élficos e joias e especiarias Megalanas. Esta vila mercantil é um dos poucos lugares na Região Sul onde os goblins são comuns; muitos deles negociam no rio.

Lorde Walton de Simonton é perspicaz e impaciente. Ele jamais se juntará à rebelião enquanto Cabble (a quem ele despreza) fizer parte dela, mas também tem dúvidas sobre as motivações e métodos de Conall. Ele está neutro na guerra e sendo cortado por ambos os lados.

A Grande Floresta

Esta floresta é a maior de Ytarria, maior até do que a Floresta Negra. Entre os Ytarrianos, diz-se que, antes do Cataclismo, ela e a Floresta Negra faziam parte de uma única floresta que cobria a região central de Ytarria. (Isso é verdade, mas apenas os seres mais antigos sabem com certeza.) Alguns dizem que o crescimento alarmante da Floresta Negra é uma tentativa de se reunir com a Grande Floresta e mais uma vez dominar o continente. A floresta abriga muitos tipos de vida, naturais e fantásticos. Consiste principalmente em pinheiros, abetos e cedros, mas também existem grupos de carvalhos, plátanos e olmos. Ursos, veados, alces e javalis são comuns, e grifos (pág. 222), lobos e até unicórnios (pág. 225) habitam suas profundezas.

Muitos elfos vivem na Grande Floresta, e pelo menos uma comunidade de anões está localizada nas montanhas

que a divide ao meio. Uma sociedade de gnomos vive no sopé sul, a oeste da Muralha do Altíssimo, longe dos humanos mais próximos. Bandos de hobgoblins rondam suas bordas, atacando caçadores e vilarejos humanos.

Para a maioria dos humanos, a Grande Floresta é um lugar misterioso. Os caçadores mais ousados raramente se aventuram a mais de 15 quilômetros mata adentro, e tem mais de 300 quilômetros de largura por 900 quilômetros de comprimento. Os aventureiros podem se aventurar na mata para buscar ouro nas montanhas, peles ou peles de animais raros ou estabelecer uma nova rota comercial para al-Haz. É também a única maneira de chegar às Terras dos Gênios sem navegar pelo Maelstrom, cruzar o Grande Deserto, cujo mana está esgotado, ou evitar os guardas Hazifenses cruzando centenas de quilômetros de montanhas.

AL-HAZ

Al-Haz é a maior nação Islâmica de Yrth e se vê como um rival de Mégalos em glórias. Ela também se considera o coração da ortodoxia Islâmica. Os mulás de al-Haz ensinam que algum dia os fiéis conquistarão o mundo e o converterão ao Islamismo Xiita... mas ainda não.

Al-Haz é limitada ao norte pela Grande Floresta e al-Wazif, ao leste por Cardiel e ao sul pelo oceano. Al-Haz e al-Wazif são aliadas, mas cada uma mantém uma vigilância apreensiva sobre a outra. As relações entre al-Haz e Cardiel são cordiais, devido aos interesses comuns, mas distantes, devido à religião. A localização exata da fronteira oeste é vaga; estranhos simplesmente não têm permissão para viajar além da grande cordilheira conhecida como a Muralha do Altíssimo. É sabido que a cidade sagrada de Geb'al-Din aninha-se nas montanhas e que os mercadores Hazifenses negociam com terras distantes ao sudoeste.

GEOGRAFIA

Al-Haz é dominada por planícies, mais secas do que as do norte e leste, mas férteis o suficiente. No oeste ergue-se a Muralha do Altíssimo, estendendo-se desde a Grande Floresta até o mar. Suas encostas superiores são cobertas por florestas de pinheiros, abetos, cedros e bétulas. O sopé apresenta cedros e olivais mais esparsos. O

resto do país tem poucas árvores verdadeiras, mas um bom número de tamareiras — uma fonte básica de alimento para a população.

O clima de al-Haz é quente e seco em comparação com a maioria dos outros territórios. Mesmo assim, a Muralha do Altíssimo segura as correntes que vem do mar e garante chuvas adequadas, enquanto o Rio Alhallahan com seus afluentes e alguns canais de irrigação rega as planícies centrais. O único solo verdadeiramente improdutivo fica no noroeste, onde as colinas são tão secas e rochosas que apenas bandidos o povoam. O Grande Vale e as montanhas veem neve no inverno, mas até os picos mais altos ficam nus e marrons no final da primavera.

Plantações de grãos dominam a planície central. Muitos animais domesticados, especialmente capreas (pág. 229), são criados aqui — mas não porcos, que são contra a dieta Islâmica. No entanto, vastas extensões das planícies do norte e do leste ainda não foram cultivadas. Aqui vagueiam capreas, antílopes, gado selvagem, moas (pág. 224), marsupos (pág. 223), leões e chacais. Existem também algumas quelidras gigantes (pág. 225) e até mesmo alguns elefantes. Várias das espécies maiores são de caça exclusiva e podem ser mortas apenas pelo Sultão ou seus paxás, que também têm direitos exclusivos de caça em várias reservas. Os animais que fazem os melhores troféus também

são presas favoritas dos dragões que voam das montanhas, o que irrita muito o Sultão.

As planícies selvagens também abrigam tribos nômades, que vivem conduzindo seus rebanhos de um lago para outro. As atividades favoritas dos homens das tribos são caçar e saquear, e eles respondem apenas aos seus próprios xeiques. Esses xeiques são vassalos dos paxás, mas são deixados em paz desde que limitem seus ataques uns aos outros.

A maior parte de al-Haz é uma área de mana normal.

HISTÓRIA

Al-Haz tem sido um centro do Islã desde os primeiros anos do Cataclismo, já que era a região onde se encontrava a maioria dos mulás e estudiosos trazidos para Yrth. Foi aqui que eles construíram duas das primeiras grandes cidades em Yrth, Gebel al-Hikmah e al-Ab'ra. Então, em 1160, Alá revelou a rocha sagrada no Grande Vale nas profundezas das montanhas para Seu povo; foi lá que Geb'al-Din, a nova cidade sagrada, foi construída.

Essas cidades prosperaram, mas a maioria dos Muçulmanos ainda vagava pelas planícies com seus rebanhos, governados por xeiques tribais. Somente após a incursão Megalana na primeira metade do século 15 que as tribos se uniram para formar uma nação.



Em 1442, os mulás de al-Haz convocaram os xeiques para Gebel al-Hikmah. As tribos do norte já estavam lutando por suas vidas contra os cruzados e precisavam de apoio organizado. Os mulás do sul falavam de uma nação Muçulmana unificada para liderar a luta contra os Cristãos invasores.

Muitos dos xeiques se opuseram a esse plano. Eles preferiam a independência tribal, ataques de guerrilha contra os infiéis e, talvez, uma aliança defensiva temporária. Mas os argumentos dos mulás e governantes das cidades tinham mais peso. Eventualmente, um líder tribal devoto foi nomeado Sultão, Espada do Islã, Líder dos Fiéis. Os homens de al-Haz foram para a guerra.

Eles ficaram muito surpresos quando, dois anos depois, as tribos do norte rejeitaram sua liderança. Os nortistas escolheram seu próprio comandante, um membro de uma tribo sunita, chamando-o de Califa da nova nação de al-Wazif. Um ano depois disso, al-Kard foi formada no Oriente. Divididos em três unidades políticas distintas, os Muçulmanos ainda lutaram lado a lado contra os invasores, embora as disputas internas fossem frequentes e os ânimos muitas vezes esquentassem. Por fim, essa luta interna levou à queda de al-Kard. Os Hazifenses se sentiram esquecidos, usados e até traídos por seus irmãos Wazifenses.

Com a guerra se arrastando por gerações, essa postura piorou. O dever de um guerreiro de al-Haz era proteger a terra

natal contra invasões e profanações. Os métodos antigos eram os melhores; estranhos eram suspeitos. Al-Haz estava segura, com al-Wazif e Cardiel servindo como escudos que a protegiam da ameaça Megalana. Ainda hoje é assim. E, no entanto, nem tudo está em paz.

O Sultão atual é Mamoun al-Mansur — “o Vitorioso”. Na verdade, o Vitorioso nunca viu uma guerra, e os senhores de al-Haz o consideram um fraco. Ele não gerou filhos, mas adotou vários jovens nobres; um deles acabará por sucedê-lo, embora provavelmente não sem derramamento de sangue. Nesse ínterim, Mamoun se senta em seu famoso Pavilhão Azul, se divertindo com poetas e concubinas. A nação é administrada pelos vizes e paxás e permanece rica e forte na fé.

Status Hazifense e Wazifense

Nível	Exemplos
7	Sultão, Califa
6	Núcleo familiar do Sultão/Califa, Vizir de al-Haz
5	Demais familiares do Sultão/Califa, Grande Juiz do Ulemá
4	Cádi Hazifense, Alto Oficial
3	Oficial de Hieraquia Intermediária, Grande Mercador, Maior Xeique Tribal Wazifense
2	Mulá ou Oficial Menor, Amir “com terras” ou Hazifense, Xeique Tribal Comum
1	Imame, Xeique Tribal Menor Hazifense, Lojista
0	Camponês Comum, Artesão Urbano
-1	Camponês Pobre, Pescador ou Carregador, Plebe Urbana
-2	Mendigo, Menor dos Escravos

Escravos no Mundo Islâmico

Os escravos nas nações Islâmicas de Ytarria não são automaticamente desprezados; afinal, o destino pode lançar um homem virtuoso na desgraça. Consequentemente, personagens escravos podem ter uma ampla gama de níveis de Status, embora também tenham um Estigma Social (Propriedade Valiosa). Como regra geral, um personagem que é um escravo normalmente tem Status dois a menos que o de seu supervisor imediato — seu dono na maioria dos casos, um oficial da corte se ele fizer parte da residência do governante. Assim, um escravo adquirido por um lojista de Status 0 (o status mais baixo com probabilidade de adquirir um escravo na prática) terá Status -2, enquanto o escravo-guarda-costas pessoal do Sultão pode ter um Status tão alto quanto 5. Mas enquanto o último pode dar carteiradas em mais Hazifenses livres por aí, ele *ainda* é um escravo, o que eles nunca esquecerão — por mais que se curvem diante dele.

(Hierarquia Administrativa 1). Os amires, os guerreiros montados de elite dos exércitos de al-Haz, têm Hierarquia Militares 1-3, e geralmente Status 2; eles raramente possuem terras, já que a monarquia e os paxás procuram desencorajar a formação de uma classe guerreira autossuficiente que poderia ameaçar sua autoridade. Tanto os muhtasibs quanto os amires são nomeados para seus cargos, embora certamente haja famílias com tradições de serviço militar ou burocrático, que criam seus filhos para seguir seus passos. Os líderes de tribos nômades são xeques, geralmente com status 1 ou 2, dependendo do tamanho e prestígio da tribo.

SOCIEDADE

A estrutura social de al-Haz é uma versão formalizada do padrão tradicional Muçulmano-Yrthiano discutido na pág. 48. Observe que o status está vinculado ao posto administrativo ou militar, com algum espaço para flexibilidade.

Status Social

A autoridade suprema em al-Haz, tanto política quanto religiosa, está nas mãos do Sultão. No entanto, ele é sempre aconselhado — alguns dizem controlado — por três ou quatro vizires. Esses são nobres poderosos, mulás ou eruditos que ajudam na tomada de decisões e realizam tarefas com as quais o Sultão não deseja sujar as mãos. O cargo de vizir tem Hierarquia Administrativa 6, e o titular ganha o Status 6.

A administração regional e local e a logística militar são administradas por *paxás* de várias categorias, desde Paxá de Quatro Rabos de Cavalo (Hierarquia Administrativa 5) a Paxá de Um Rabo de Cavalo (Hierarquia 2). Tecnicamente, os paxás são governadores nomeados, ocupando seus cargos em virtude do talento, e não do nascimento. No entanto, o governo de muitos feudos foi dado a certas famílias para sempre, para ser passado de pai para filho; qualquer tentativa de remover os privilégios da família levaria à rebelião. Mesmo quando isso não foi formalizado, o reconhecimento de um herdeiro como paxá quando seu pai morre costuma ser uma espécie de formalidade. Os paxás menores estão sob a autoridade de outros maiores.

Atividades administrativas, assuntos locais menores e alguns assuntos jurídicos são tratados pelos *muhtasibs*

Nomes Muçulmanos

Os nomes nas nações Muçulmanas têm a forma Árabe. Eles podem crescer bastante, especialmente entre nobres.

A primeira parte é o nome próprio. Os nomes próprios comuns incluem Abbas, Bilal, Jafar, Hakim, Hasan, Hayyan, Ismail, Muhammid, Mahmoud, Hammid, Musa, Nizam, Khalid, Said, Walid e Yaqut. Os nomes femininos incluem Ayesha, Fatima, Hafsa, Sagirah, Talibah, Umayman e Zobeida. Alguns têm equivalentes bíblicos: Ayyub equivale a Jó, Maryam a Miriam ou Maria, Haroun a Aaron, Ishaq a Isaac e assim por diante.

Em seguida, às vezes vem um nome de “pai”, tradicionalmente dado aos homens (com o prefixo “abu”) e frequentemente às mulheres (prefixado “umm”) após o nascimento de seu primeiro filho. Assim, “abu-Firas” é o pai de Firas, “umm Hasan” a mãe de Hasan. Essa convenção também pode ser usada figurativamente; o capitão de uma tropa de elefantes, por exemplo, pode se autodenominar Abu Fiil — pai do elefante.

Em seguida, vem um nome genealógico, indicando a linhagem ou parentesco da pessoa. O prefixo ibn- significa “filho de”. Ahmed ibn-Haroun pode ser literalmente o filho de Haroun, ou um membro de uma família com um ancestral ilustre chamado Haroun. Isso pode ser combinado para mostrar várias gerações, então “ibn-Muqla ibn-Omar” é filho de Muqla e neto (ou descendente mais distante) de Omar. Uma família ou clã que afirma ser descendente de alguém chamado Omar seria o Beni Omar — os Filhos de Omar. O equivalente feminino, “filha de”, é “bint-”.

Depois disso, geralmente haverá um nome “adjetivo” indicando o local ou tribo de origem do personagem, ou outra origem. Por exemplo, “Sayyid al-Firuzi” é “Sayyid de Firuz”.

Finalmente, o personagem provavelmente irá adquirir um “apelido” ou honra, possivelmente até mais de um. Isso geralmente envolve o prefixo “abd-”, que significa servo ou escravo de; “Abdallah” é simplesmente “Servo de Deus”. Isso pode ser colocado antes de qualquer um dos Noventa e Nove Santos Nomes de Deus para indicar dedicação religiosa, ou antes do nome de um senhor a quem ele jurou lealdade — para um escravo, antes do nome de seu dono. Outros apelidos incluem nomes como al-Mansur, “o Vitorioso”, al-Azrad, “o Destruidor” ou as-Safa, “o Puro”. Esse epíteto pode ser aplicado por amigos ou um governante, ou escolhido pelo titular. Poetas ou historiadores podem identificar um homem apenas por seu epíteto, se for muito honrado ou incomum. O povo comum será conhecido por seu trabalho — al-Hammad, o ferreiro, as-Saari, o ladrão — ou talvez por uma característica distinta — al-Jahiz, “olhos arregalados”. Um vizir respeitado pode ser conhecido como “Rukn-ad-Dawla”, “Apoio do Estado”. Além disso, um Muçulmano que fez a peregrinação do Hajj (pág. 66) pode adotar o título honorífico “Hajji”.

O governo e o exército de al-Haz são exclusivamente para homens em todos os seus níveis, e pode ser difícil para um jovem de baixo nascimento ganhar acesso à hierarquia, mas uma vez lá, o talento é recompensado. Nos níveis mais baixos, pelo menos, a classe social específica é menos importante do que a habilidade.

Em outras partes da sociedade, a riqueza é respeitada como um sinal do favorecimento de Alá, e os ricos podem avançar um ou dois níveis de Status se cultivarem os contatos e a imagem corretos. Os ricos levam uma vida confortável, até sibarítica, em casas muradas cujos pátios abrigam belos jardins.

Existe preconceito em todos os níveis contra qualquer pessoa que não seja de fé Islâmica, independentemente de raça, cor ou nacionalidade. No entanto, al-Haz tem uma série de pequenas comunidades Cristãs e Judaicas, principalmente nas grandes cidades, que são toleradas como *ahl al-Kitab*, o “Povo do Livro”: companheiros crentes em Deus, mesmo que estejam equivocados. Em termos de jogo, eles têm Estigma Social (Minoria). Eles existem ao abrigo e sob a proteção do paxá local, que se beneficia dos impostos adicionais que pode extrair deles.

Uma comunidade de infieis que perde essa proteção está em sérios problemas. Há dois séculos, havia mais dessas comunidades do que hoje; a promessa de liberdade religiosa em Cardiel atraiu muitos não-Muçulmanos para o leste.

Não-Humanos

A região central de al-Haz quase não tem habitantes não-humanos. Não há anões vivendo nas montanhas da Muralha do Altíssimo, e nem elfos em lugar nenhum. No entanto, as grandes cidades costeiras são o lar de alguns pequeninos mercadores e famílias de anões que trabalham com metais. Não há preconceito contra os não-humanos que aceitam o Islã.

Além disso, as planícies orientais têm uma tribo de reptantes semicivilizados descendentes de escravos Megalanos fugitivos. Eles são ainda mais retraídos e xenófobos do que os outros nômades da área, não tendo utilidade para ninguém que não seja de sua tribo. Eles toleram seus vizinhos Muçulmanos na mesma medida que as outras tribos nômades toleram forasteiros. O governo os considera que eliminá-los não compensaria o trabalho que daria; afinal, eles, em geral, evitam o contato com a humanidade.

Os Governantes de Al-Haz

A diferença entre o poder nominal e o real em al-Haz é de conhecimento comum em todo Ytarria. Ainda assim, ninguém deve desconsiderar o Sultão; seus guardas e servos geralmente obedecem a cada palavra sua, e ele poderia, em teoria, ordenar a morte — ou o enobrecimento — de qualquer um que visse.

Sultão Mamoun al-Mansur

Mamoun é um excelente exemplo de garoto rico mimado que se tornou um homem rico mimado. Ele tem apenas um interesse casual nos assuntos do dia-a-dia, permitindo que seus vizires governem o país por ele. Houve um pouco mais de atenção durante as Guerras de Fronteira, mas os problemas sutis da paz o aborreciam. Seu maior interesse é quem vai ganhar a próxima partida de pólo, o melhor verso para seu mais novo poema épico ou a aparência da nova garota do harém.

Ele é um homem de aparência comum em seus 40 anos, 1,68 m altura, acima do peso e a caminho de ficar gordo — embora a participação em esportes aristocráticos o tenha salvado das piores consequências de seu estilo de vida até agora. Seu cabelo ainda é espesso e preto, e seus olhos são castanhos. Ele é um poeta amador, artista e orador com alguma competência, astuto o suficiente para ignorar os bajuladores que o chamam de gênio, e treinado nos princípios da administração e da esgrima.

Infelizmente, ele também é infértil, embora certamente nunca pare de tentar. Ele sempre considerou procurar ajuda mágica, mas os preconceitos de seu povo tornam isso difícil. Isso alimenta seu ódio pelos Balikitas (págs. 72, 128), que no passado mataram um de seus conselheiros favoritos e um casal de poetas eruditos de que ele gostava devido aos rumores de que eles praticavam magia. Eles também evitam uma solução mágica para a peste que matou um de seus vizires. Mamoun *realmente* quer Balik morto.

Os Vizires

Os vizires são os conselheiros de confiança do Sultão e, atualmente, os verdadeiros governantes de al-Haz. Há quatro deles; nenhum deles é tão jovem quanto eles eram quando empossados, mas o Sultão, combinando lealdade pessoal com aversão à mudança, não deseja que nenhum deles se aposente.

O último novo vizir foi nomeado 13 anos atrás, depois que a peste (pág. 127) matou seu predecessor. *Barak ibn-as-Safa* foi nomeado por sua reputação acadêmica. Seu predecessor, a vítima da peste, foi um dos maiores historiadores de al-Haz e um especialista em direito e teologia. Barak é culto e não é estúpido, mas é um pensador estritamente mediano. Ele passa horas nos arquivos de Gebel al-Hikmah, tentando desesperadamente corresponder às expectativas que recaem sobre ele. Os outros vizires o acham qualificado e acham que seus esforços são simplesmente uma demonstração de dedicação.

Omar al-Acayib é outro erudito, embora seguindo caminhos mais estranhos. Ele é na verdade um mago praticante, embora mantenha isso *extremamente* discreto. Omar supervisiona voluntariamente a questão Balikita e pressiona constantemente por mais ação. Seus colegas conselheiros fazem conjecturas sobre seu interesse no assunto.

Salim ibn-Marid as-Sofian é um homem conservador, cada vez mais à medida que a idade o desgasta, que acredita que a melhor maneira de lidar com qualquer situação é sempre a *velha* maneira. Apesar de sua falta de inovação, Salim foi um excelente administrador e general em sua época, e se destacou nas Guerras de Fronteira. Ele sempre acreditou que a questão Balikita acabaria com o tempo; mas como isso nunca aconteceu, ele simplesmente a ignora cada vez mais categoricamente.

Sharif ibn-Ali al-Abyad é um excelente administrador e conhecido por ser incorruptível. Ele começou sua carreira como mercador e supervisiona o comércio em al-Haz, além de manter a escrituração do palácio. Embora ele seja da cidade portuária de al-Abyad, ele nunca a favoreceu acima de qualquer outra, um fato que irrita seus parentes.

Magia

As artes mágicas são suprimidas em vez de encorajadas em al-Haz, e a magia é quase totalmente desconhecida nas áreas rurais. Mesmo os mulás moderados apenas toleram seu uso, de preferência sob supervisão, e apenas para a cura ou em defesa da fé. O uso de magia na cidade sagrada de Geb'al-Din é praticamente um sacrilégio.

Os sultões há muito resistem à pressão para banir a magia de uma vez por todas, sabendo muito bem a vantagem que daria aos rivais de al-Haz. Os Balikitas (pág. 72, 128) são apenas a pior e mais recente reação a essa “frouxidão”.

Atividades Militares

Al-Haz está atualmente em paz — superficialmente. Na realidade, há uma rivalidade feroz com os Sunitas ao norte, a desconfiança dos Cristãos ao leste, os bandidos e Balikitas cada vez mais ousados nos desertos do noroeste e os Hashishin (pág. 72) em todas as grandes cidades. Certas ilhas em alto-mar são covis de piratas, embora os piratas sejam poucos e prudentes, e com mais frequência formam suas bases em al-Haz para ataques em outros lugares do que o contrário. Para obter mais informações sobre táticas e covis de piratas, consulte *Min* (pág. 97) e *Piratas* (pág. 97).

Enquanto isso, guerreiros devotos se irritam com o papel subsidiário que foram obrigados a desempenhar nas Guerras de Fronteira (pág. 16) e sonham em lutar contra os infieis em seus próprios termos. É improvável que eles tenham essa chance antes de muito tempo, devido aos problemas internos do país, mas isso não os torna mais felizes. Assim, os exércitos de al-Haz não são apenas fortes, mas buscam oportunidades para ampliar sua experiência de batalha.

Fiel às suas raízes nômades, os guerreiros de al-Haz são praticamente todos montados. Cada paxá mantém uma tropa de homens — a maioria cavalaria leve, com um contingente de cavalaria pesada — para manter a paz. Qualquer uma ou todas essas tropas estão disponíveis para o Sultão no comando. Os homens das tribos nômades praticamente nascem na sela e são treinados nas habilidades de guerreiro desde a infância. Ainda assim, essa força de combate está longe do tamanho ou da força daquela da era das cruzadas, e o Sultão não confia inteiramente em nenhum deles. Em uma guerra em grande escala, al-Haz certamente exigiria que mercenários completassem suas fileiras.

Aventuras em Al-Haz

Al-Haz é, em grande medida, a segunda nação “vilão” de Yrth. Frequentemente guerreiros, os Hazifenses são capazes de subversões sutis, tortuosas e implacáveis, bem como de ações militares ferozes. Em termos de jogo, seu país provavelmente servirá como um antagonista.

No entanto, al-Haz também sofre de distúrbios internos. A incapacidade do Sultão de eliminar os Balikitas o irrita e os torna impetuosos, enquanto Hashishins (pág. 72) e paxás ambiciosos procuram manipular tudo em seu próprio benefício. Isso poderia ser um conforto para seus inimigos se rebeldes vitoriosos não representassem uma ameaça ainda pior.

No entanto, al-Haz e seu povo têm suas virtudes. Devotos e sinceros sobre seu código moral, muitos deles são honestos e honrados. Eles valorizam o aprendizado, desde que não abale sua fé, e toleram algumas outras religiões dentro de limites estritos. O comércio com eles costuma ser lucrativo. Eles não são mais monstros do que os outros humanos de Yrth.

Claro, al-Haz não é um bom lugar para festejar e se divertir. Ainda assim, do ponto de vista de um aventureiro, as muitas leis severas da terra podem ser vistas como oportunidades. Resgatar Cristãos fanáticos o suficiente para embarcar em missões evangelizadoras em al-Haz seria certamente uma missão *interessante*. O contrabando de álcool pode ser quase lucrativo o suficiente para justificar o risco.

Existe também a questão de Geb'al-Din. Por que um infiel deve procurar fazer uma visita é difícil de explicar, especialmente porque se gabar dessa conquista faria com que se tornasse alvo de Muçulmanos irados. PdJs Islâmicos — ou personagens que podem se passar por tais — podem ir em peregrinação, talvez protegendo um famoso mago Wazifense ou uma importante figura política. Eles também podem investigar a peste persistente na cidade e talvez encontrar uma solução. Se a magia estiver envolvida, isso pode ser ainda mais perigoso do que ser pego perto da pedra negra sagrada do Alcorão.

A Lei

Em al-Haz, a Sharia (pág. 67) é observada meticulosamente. Todos os casos são julgados por tribunais religiosos, presididos por um cádi ou mulá. O Corte do Sultão é a autoridade máxima, com jurisdição sobre qualquer caso que chame a atenção do Sultão. Os cádis são altamente respeitados em al-Haz (a maioria tem Status 4) e são virtualmente incorruptíveis. Portanto, embora as leis possam ser severas, elas são interpretadas de forma justa.

As punições geralmente consistem em mutilar ou açoitar, com morte em casos extremos e para reincidentes. A dor é considerada um meio pelo qual o ofensor expia seus pecados, bem como uma demonstração para desencorajar outros. Portanto, as punições são conduzidas em público, de uma forma muito profissional, geralmente às sextas-feiras.

As leis Hazifenses dignas de nota incluem a proibição total do álcool. A posse ou o consumo rendem açoites; a venda é uma ofensa mutiladora. A embriaguez pública é, portanto, desconhecida. Os médicos podem manter um pequeno suprimento para fins medi-

nais, embora isso seja considerado desagravável. As mesmas leis se aplicam ao haxixe Ytarriano (pág. 125). Outros tóxicos também são fortemente controlados, embora muitos sejam vistos como medicamentos com efeitos colaterais indesejáveis.

O culto público não-Islâmico também é proibido. Cristãos e Judeus podem ter suas crenças, mas não podem pregar publicamente, exibir símbolos religiosos ou se reunir para adoração em locais públicos ou em grupos de mais de 10. Alguns paxás relaxam discretamente essa restrição para comunidades que cumprem a lei. A punição é geralmente por confisco de propriedade; reincidência de ofensas trazem escravidão ou morte.

Qualquer comportamento, especialmente por uma mulher, que ofenda um mulá sisudo pode ser classificado como “exibição lasciva”. Não usar véu em público; exibindo braços ou pernas nus; demonstrações públicas de afeto; crítica a um oficial — todos são muito arriscados. Mulheres estrangeiras ou não Islâmicas não estão isentas. A punição usual é açoite — atrás das cortinas, para não ofender o pudor.

A Costa

A costa meridional de al-Haz tem praias de areia, vilarejos de pescadores e cidades altas com vista para portos movimentados. O clima é no mínimo ameno durante todo o ano e quente no verão. Nos baixios ao longo da costa, as crianças mergulham em busca de pérolas. Os barcos de pesca acompanham os golfinhos até cardumes de atum e camarão. Os navios mercantes das terras do norte navegam perto da costa, mantendo uma vigilância atenta aos piratas, que também atacam as numerosas e valiosas salinas ao longo da costa.

Al-Ab'ra

Al-Ab'ra é a segunda maior cidade de al-Haz e seu porto marítimo mais movimentado. Ela está localizada na foz do Rio Alhallahan, no qual inúmeras barcas transportam as mercadorias da rica planície central para o mar. Mercadores de muitos lugares vêm aqui para negociar as cerâmicas, vidro, sal e têxteis.

O item comercial mais caro, entretanto, é aquele que não é negociado em público — o *haxixe*. Embora não seja igual ao cânhamo da Terra, esta planta

é muito semelhante em seus efeitos. A droga é estritamente ilegal em al-Haz; as punições para cultivar, vender ou usar a erva são tão severas quanto as do álcool. Mas, como a planta não cresce bem nos climas do norte, existe um lucrativo mercado negro. O comércio é administrado por gangues que o vendem no exterior depois de contrabandear para fora do país em navios mercantes estrangeiros, que têm menos probabilidade de serem revistados pelas autoridades.

Embora o comércio seja normalmente discreto, violentas guerras territoriais surgem periodicamente, levando a cadáveres mutilados descendo rio abaixo no Alhallahan e, ocasionalmente, ao assassinato de oficiais do governo que tentam suprimir as gangues. Anos atrás, depois de um desses assassinatos, o Paxá de Quatro Rabos de Cavalo Abdul-Aziz ibn-Ahmad jurou acabar com a violência; depois de dois atentados contra *sua* vida, ele aparentemente ficou menos engajado na missão. Ele pode estar genuinamente amedrontado ou pode estar preparando uma campanha mais sutil ou um ataque devastador. Os cidadãos que se entregam ao vício de apostas, já dão seus palpites no assunto.

Al-Abyad

A pequena cidade de al-Abyad fica em uma baía perto do sopé da Muralha do Altíssimo. Seu povo e os camponeses próximos sobrevivem cultivando trigo e criando capreais e gado para o comércio com as terras do sudoeste. A oeste da cidade está o Portal de Alá, a passagem através da Muralha do Altíssimo para o território que margeia as Terras do Gênios (pág. 174). O imenso castelo do Paxá de Três Rabos de Cavalo, Ayyub ibn-Madawi, fica na entrada, e seus guardas permitem que apenas alguns mercadores favorecidos passem.

A construção e reparo de navios são outra indústria importante em al-Abyad. A madeira pode ser cortada nas colinas próximas, e os navios danificados pelo Maelstrom frequentemente precisam parar por ali para reparos. Os construtores navais cobram taxas exorbitantes. Muitos navios também naufragam no promontório rochoso a sudoeste da cidade; a coleta de restos de naufrágios ao longo da costa fornece renda para muitas famílias pobres.

Os visitantes de al-Abyad podem ouvir a lenda de Ghalib, o Doido. 50 ou 60 anos atrás, um homem foi encontrado meio morto na praia. Delirante e balbuciente, "Ghalib" disse aos seus salvadores que estivera a bordo de um navio que naufragou no Maelstrom; os aldeões que o encontraram já o imaginavam. Ghalib continuou, no entanto, dizendo que seu navio estava *voltando* das Terras do Gênios, onde sua tripulação havia vivido nos últimos 20 anos. Presumiu-se que Ghalib havia enlouquecido devido à sede e ao terror da provação, e seus delírios foram tratados como entretenimento. Infelizmente, ele nunca recuperou o juízo, mas passou muitos anos sentado no mercado, implorando por esmolas, resmungando e contando histórias malucas sobre os gênios — e sobre o tesouro que estivera a bordo de seu navio.

Então, alguns anos atrás, houve uma estranha tempestade durante a noite e, pela manhã, Ghalib havia sumido. Duas pessoas que lhe faziam gentilezas ao longo dos anos acordaram e encontraram bolsas volumosas contendo pepitas de ouro ao lado de seus travesseiros, enquanto os pescadores que haviam se levantado naquela manhã ainda juram que viram um navio naufragado emergindo por entre as ondas em direção ao mar e sendo levado para o oeste por um vento mágico. Juntar as peças dos contos ouvidos sobre Ghalib ainda pode ser um projeto que vale a pena.

O Maelstrom

O Maelstrom é uma enorme tempestade e redemoinho permanente na costa de al-Haz. Sua localização não é fixa; ela aumenta e diminui e, às vezes, atinge de fato a costa de al-Haz a noroeste ou as Atóis Gêmeas a leste.

O Maelstrom torna a viagem marítima ao redor da Muralha do Altíssimo praticamente impossível. Normalmente, leva quatro dias para passar; um teste de Manejo de Barcos, com um redutor de -6, é exigido do capitão *a cada dia*. A predição bem-sucedida da localização precisa e do comportamento do Maelstrom, por meio da perícia Noção do Clima (novamente com redutor de -6), ou possivelmente mágica (com penalidades semelhantes graças à natureza magicamente caótica do objetivo), permitirá que um navio o atravesse em três dias. As tentativas de acalmar o mar magicamente serão simplesmente anuladas pelo poder do Maelstrom.

Uma falha no teste significa que um navio sofre danos significativos; duas jogadas com falha, ou uma falha crítica, significam que o navio afunda. Um navio que sofre danos no segundo ou terceiro dia deve decidir se retorna ou segue em frente e espera que os reparos possam ser feitos em seu destino. É claro que um navio decide voltar ainda precisa fazer um ou mais testes no caminho de volta para casa. E os piratas tanto de al-Haz quanto dos Atóis Gêmeos estão sempre à procura de navios danificados pelo redemoinho.

Um navio enfrentando o Maelstrom também precisará de tripulação suficiente para vigiar as velas e o leme dia e noite — o que não é o padrão para os acostumados com a costa Ytarriana. Na verdade, poucos tripulantes PdMs aceitarão fazer tal viagem sem alguns testes excepcionais de reação e de Liderança, e nenhum marinheiro recebendo tal comando consideraria uma recusa como um início de motim.

Dar a *volta* no Maelstrom significaria se aventurar muito longe, na imensidão do oceano — uma perspectiva virtualmente impossível, dados os padrões atuais de navegação em Yrth, enfrentando seus próprios grandes riscos se a embarcação for longe demais, encontrar monstros devoradores de navios ou simplesmente cair de volta no Maelstrom por engano.



AS MONTANHAS

A cadeia de montanhas chamada de Muralha do Altíssimo se estende por toda a extensão de al-Haz, desde a Grande Floresta e as terras áridas no norte até o oceano e o Maelstrom no sul. Aninhadas entre suas encostas e vales estão as grandes cidades de Gebel al-Hikmah e Geb'al-Din, bem como o "Ninho da Águia" a fortaleza do culto dos Assassinos, e o coração do movimento Balikita. Os camponeses locais sobrevivem pastoreando ovelhas e cabras, caçando e plantando no solo rochoso dos contrafortes e mantendo a cabeça baixa.

Gebel al-Hikmah

Gebel al-Hikmah é a capital de al-Haz. Aqui, o Sultão Mamoun al-Mansur reside no Pavilhão Azul, com a presença de vizires e concubinas. A cidade também é ponto de passagem intermediário para os peregrinos com destino a Geb'al-Din. Os guardas interpelam quem deseja entrar na cidade, e os infiéis são mandados de volta. Os guardas do Sultão e os Ghazis da Lua Crescente observam os visitantes muito atentamente.

Como residência permanente do Sultão, Gebel al-Hikmah é frequentemente o local de espetáculos e entretenimentos luxuosos. Entre eles estão as grandes partidas de pólo. Um grande campo é especialmente mantido para essa finalidade, completo

com arquibancadas circundando-o, onde os espectadores podem relaxar em almofadas de seda à sombra de toldos de cores vivas. As equipes são formadas por profissionais contratados por vários paxás, mercadores, mulás e vizires para atender o Sultão. Mamoun está tão apaixonado pelo jogo que patrocinar um time é um método confiável de conquistar seus favores.

Por causa da vantagem política que pode ser obtida, a competição nos bastidores nesses torneios de pólo é acirrada. Subornos são comuns, assim como a prática de contratar o célebre craque de um time adversário.

Se um jogador não pode ser comprado, ele sempre pode ser incapacitado, ou mesmo morto. Os cavalos podem ser roubados, drogados ou mutilados antes de uma partida importante. As partidas podem ser perdidas de propósito em troca de favores. Ameaças, diplomacia e traição estão na ordem do dia; um grande torneio é um lugar onde tratados, acordos comerciais e casamentos são combinados, e velhas rixas resolvidas.

Geb'al-Din

Escondida no Grande Vale, nas profundezas da Muralha do Altíssimo, a Cidade Sagrada de Geb'al-Din é o coração do Islã em Yrth. É o destino da peregrinação obrigatória (pág. 66) que todo Muçulmano deve fazer uma vez na vida, e a *quibla* para a qual as orações diárias são dirigidas. Tem sido chamada de "Cidade das Cem Mesquitas" e, de fato, tem mais, mas o mais importante é o Santuário da Rocha, que abriga a grande pedra negra na qual estão esculpidas milhares de passagens do Alcorão. Apenas os Muçulmanos têm permissão para ver a cidade. Qualquer infiel pego em qualquer lugar próximo de seus muros muito provavelmente será executado imediatamente.

Por causa de seu papel como objetivo do Hajj, Geb'al-Din tem uma grande população flutuante. Apenas os mulás, alguns cádis, guardas, estalajadeiros e os camponeses e servos que os mantêm vivem aqui o ano todo. Até mesmo os mercadores que vendem aos peregrinos vêm e vão quando seus estoques acabam. A natureza da população de Geb'al-Din é uma grande parte do problema atual da cidade.

Prefixos Árabes

Em Árabe, "al-" é um artigo definido; significa "o". Muitas palavras Árabes o têm como prefixo, incluindo nomes de países Ytarrianos como al-Wazif, cidades como al-Abyad e pessoas como Mamoun al-Mansur.

Normalmente, é escrito como "al-" em textos em inglês ou português. No entanto, quando vem antes de certas letras no início do substantivo (d, dh, n, r, s, sh, t, th ou z), foneticamente o "l" fica silencioso e é efetivamente substituído pela outra letra em questão. Para representar isso e ajudar os leitores a pronunciar esses nomes corretamente, seguimos a convenção de substituir o "l" pela outra letra, como em "ash-Sharif" ou "at-Talib". É por isso que, por exemplo, a cidade que era chamada de "al-Siyassi" no seu antigo *GURPS Fantasy* e em outros livros antigos, agora é chamada de "as-Siyassi".

A razão é que, tragicamente, Geb'al-Din sofre persistentemente de uma peste. O primeiro surto foi há 15 anos. Todos os doze meses daquele ano, dezenas de pessoas morreram dentro das muralhas. Guardas e mulás tentaram alertar qualquer um que se aproximasse da cidade, mas poucos acataram os avisos, especialmente quando o mês da peregrinação chegou. E pior, a cidade carecia de alimentos para manter uma grande população por muito tempo, então aqueles que podiam viajar tinham que voltar para suas casas assim que suas devoções fossem concluídas, mesmo se estivessem ficando doentes. Logo, surtos menores foram relatados em todo al-Haz e até mesmo em cidades de Cardiel e al-Wazif.

Os médicos de Hazifenses lutaram com o surto, que, mesmo assim, causou inúmeras vítimas. Uma delegação de al-Wazif chegou para oferecer ajuda, mas como incluíam magos, não foram exatamente bem-vindos. Por fim, os vários curandeiros controlaram o problema e os Wazifenses voltaram para casa — mas não antes que dois deles fossem assassinados por Balikitas e outros dois morressem da peste.

Os mulás eram especialmente obstrutivos quanto a permitir o uso de magia dentro das paredes de Geb'al-Din, e a peste nunca foi totalmente erradicada por lá. Apesar das precauções, casos isolados e pequenos surtos ocorreram todos os anos desde então. Felizmente, nenhuma coincidiu com a época da peregrinação — mas isso com certeza acontecerá um dia, e então o pesadelo voltará.

Firuz

"Firuz" é o nome local para a região das terras áridas localizada no canto noroeste de al-Haz, estendendo-se até o sopé das montanhas no oeste e a Grande Floresta ao norte. É uma terra traiçoeira de colinas quebradas, desfiladeiros sem saída e penhascos repentinos. Muito pouca vegetação cresce, devido à seca quase constante. As capreas (pág. 229) e merinos (pág. 229) nativos são os únicos animais domesticados capazes de sobreviver sem ajuda, e eles fornecem grande parte do sustento do povo resistente de Firuz.

Aqueles que se estabeleceram aqui eram quase todos originalmente foradalei de um lugar ou outro, levados a essas terras destruídas para sobreviverem como pudessem. A região nunca teve um governo muito organizado. Os habitantes sobrevivem o melhor que podem, muitas vezes roubando de seus vizinhos.

Alguns anos atrás, no entanto, isso mudou. Balik Abdallah al-Firuz acendeu uma fogueira entre os habitantes cansados e pobres, pregando que a magia é uma abominação, seu uso é a raiz do mal e a fonte de seus problemas. Ele construiu seguidores leais, organizando as pessoas dispersas em guerreiros — e assassinos, enviados para matar mágicos. Com um preço

crescente por sua cabeça, Balik pode estar escondido nas profundezas das terras áridas, sem ser visto por ninguém além de seus seguidores pessoais (se for o caso) por anos, mas seu culto ainda cresce.

A maior parte de Firuz é uma área de mana baixo.

A Peste dos Peregrinos

A doença endêmica de Geb'al-Din é uma forma de peste bubônica — um bacilo transmitido por pulgas, que o carrega dos ratos infectados que atuam como o "hospedeiro" da doença. De acordo com o sistema fornecido a partir da pág. MB442, trata-se de um vetor agente sanguíneo, embora os mecanismos sutis e imprevisíveis que transmitem a doença e desencadeiam epidemias tornem isso menos óbvio. Tem um retardo de 1d dias e um teste de resistência em HT-3, e causa 1d-2 pontos de dano por toxina (mínimo 1), com um intervalo de 12 horas e 20 ciclos.

O primeiro sintoma geralmente é tremor. Com 1/3 do PVInicial perdido, a vítima fica Nauseada; quando chega a 1/2 do PVInicial, ela também sofre de Dor Moderada na presença de luz forte. Com 2/3 do PVInicial perdido, acrescente a Dor Moderada permanente (Severa em luz forte), e a vítima fica Torpe, Alucinada ou fica Insone temporariamente (selecione aleatoriamente). A temperatura corporal sobe drasticamente. O sinal mais característico é o aparecimento de *bubões*, grandes vergões roxos nos braços e nas costas. Um teste de perícia Diagnóstico com um bônus de +2 identificará a doença ao avistá-los.

Ocasionalmente, os casos de peste assumem formas mais virulentas "pneumônicas" ou "septicêmicas", caso em que a doença pode ser transmitida como infecção respiratória. Felizmente, houve poucos ou nenhum desses casos em Geb'al-Din. A peste pneumônica tem um teste de HT-5 para resistir, causa 1d-1 de dano e tem um intervalo de 3 horas e 35 ciclos; para septicêmico, o teste para resistir torna-se HT-6, dano 1d, intervalo de uma hora e 50 ciclos.

A peste bubônica é bastante rara em Yrth, mas os médicos aprendem sobre ela e não é tão devastadora quanto na Terra medieval; uma combinação de magia de cura e informações básicas da Terra significa que, embora ainda seja uma assassina, geralmente pode ser controlada. Apenas médicos treinados sabem os detalhes de como ele se espalha, mas muitas pessoas têm pelo menos uma vaga ideia de que o problema envolve ratos e pulgas e sabem sobre os procedimentos de quarentena. Infelizmente, no entanto, o preconceito Hazifense contra a magia e a população flutuante da Cidade Sagrada tornam este um dos piores lugares possíveis para um surto. Para piorar o problema, a cidade está cheia de charlatões com curas e preventivos falsos. Um teste de Medicina bem-sucedido revelará que essas panaceias são falsas, embora os visitantes devam ter cuidado com quem eles denunciam.

Curas mágicas funcionam tão bem contra a praga quanto contra outras doenças. Alguns grimórios antigos ainda possuem uma mágica especializada chamada "Eliminar a Peste", que pode curar muitas vítimas de uma vez, e existe pelo menos uma fórmula alquímica para um elixir específico contra a peste. Infelizmente, nada disso é mais do que um rumor vago em al-Haz.

As PLANÍCIES

Planícies ricas e férteis situadas em colinas suaves e onduladas constituem a maior parte da área de al-Haz. As áreas centrais são pontilhadas por pequenas comunidades agrícolas. Ao norte e ao leste estão vastas pradarias, dominadas por rebanhos selvagens de antílopes, zebras, bisões e gado, bem como manadas de moa (pág. 224) e algumas quelidras gigantes (pág. 225).

Tribos Nômades

Essas pessoas destemidas e arrogantes seguem os rebanhos de um canto para outro; cada tribo tem seu próprio território, embora ataques mais ou menos amigáveis sejam comuns. Os bens mais valiosos de qualquer tribo são seus cavalos. Criados para resistência, velocidade e beleza, os corcéis de al-Haz são rivalizados apenas pelos dos Territórios dos Nômades (pág. 167) em valor e são muito mais rápidos, embora menos ágeis. Competições anuais são realizadas entre tribos, competindo com montarias premiadas em percursos longos e traiçoeiros, com o vencedor escolhendo a linhagem da competição para fortalecer a sua própria.

Os homens da tribo também servem como a primeira linha de defesa de al-Haz contra invasões. Eles são extremamente desconfiados de qualquer coisa fora do comum e geralmente atacam primeiro e fazem perguntas depois. Estranhos, especialmente não-Muçulmanos, são sempre suspeitos e no mínimo são detidos para interrogatório. Além disso, não são raras as incursões na fronteira contra os membros de tribos sunitas de al-Wazif; embora isso seja oficialmente desaprovado, é assim que o Sultão obtém grande parte de suas informações sobre as atividades Wazifenses.

Alhallabad

Alhallabad está situada na bifurcação principal do rio Alhallahan. As fazendas vizinhas são prósperas o suficiente para manter sua população, mas a maior parte de sua riqueza é derivada do comércio com os nômades. A única cidade de verdade na região central de al-Haz, Alhallabad é uma parada anual dos grupos que vagueiam pelas planícies e é famosa por seus fabulosos mercados de cavalos. É também atraindo sábios, acadêmicos, médicos, artistas, poetas e mulás, e abriga a maior faculdade e biblioteca de al-Haz. Governado hereditariamente por um Paxá de Três Rabos de Cavalo, Alhallabad deveria ser um lugar muito rico.

No entanto, nem tudo vai bem. O último Paxá, Alihaba al-Khalil, teve três filhos, cada um dos quais cobiçava o poder e as riquezas da cidade. Velho e doente, o Paxá decidiu dividir suas posses igualmente entre eles, na esperança de forçá-los a trabalhar juntos para o bem de todos. Por terem sido rivais a vida inteira, os filhos simplesmente não aceitaram a situação. Enquanto isso, depois de assassinatos e tumultos parecidos com o *modus operandi* dos Balikitas, Alihaba tentou reprimir a seita. Seus esforços foram meio atrapalhados e ineficazes, irritando as tribos nômades, a ponto de haver brigas abertamente nas ruas.

A Peste dos Peregrinos levou Alihaba há treze anos, embora sua idade avançada e seu estado geral de saúde poderiam ter feito o mesmo em pouco tempo. Os três filhos prontamente se

enfrentaram, guardando um breve tempo de luto em respeito ao pai e, de quebra, para se reforçar buscando aliados. Depois de meses de violência crescente, moderada apenas por movimentos políticos astutos de algumas das partes envolvidas, o Sultão ficou furioso com as petições que estava recebendo dos cidadãos espancados e impôs a paz. Veja *Os Três de Alhallabad* (pág. 129) para conhecer a situação atual.

Tredroy Ocidental

Veja a pág. 142 para obter detalhes de todas as três partes desta cidade. Tredroy Ocidental é a maior cidade de al-Haz, embora seja a menor seção da metrópole dividida. É também o centro de mercadorias do norte que chegam a al-Haz, onde são recolhidas por mercadores para serem comercializadas nas planícies.

Os Balikitas em Firuz

Os Balikitas não têm a história dos Hashishin em Yrth (pág. 72), e suas fortalezas são acampamentos armados e vilarejos fortificados, em vez de castelos — mas, no entanto, seu território é bem defendido. A lealdade de seus seguidores dispersos fornece-lhes uma defesa eficaz capilarizada. Qualquer pessoa que deseje receber a recompensa do Sultão pela cabeça de Balik, vai descobrir que é infernalmente difícil de conseguir. A mana baixo na região pode não ajudar.

Balik Abdallah al-Firuz

O fundador dos Balikitas sobreviveu por muitos anos, apesar do preço por sua cabeça, do ódio de incontáveis magos e da aspereza do país em que se esconde.

Ou assim é que se pensa normalmente. O fato é que Balik não foi comprovadamente visto por ninguém, a não ser por alguns de seus seguidores mais leais, durante a maior parte desses anos. Isso provavelmente é apenas sábio da parte dele, mas alimenta rumores de sua morte ou de uma séria doença. O movimento pode continuar bem sem ele, entretanto, e a ideia de que ele ainda está livre e desafiando os caçadores dá aos Balikitas ainda mais confiança.

Supondo que ele esteja vivo, ele deve estar em seus 60 anos agora, e seu cabelo já era prateado quando ele foi visto pela última vez em público. Ele tem, ou teve, olhos negros penetrantes e uma barba longa e fina; ele parecia normal, mas seu carisma e oratória eram lendários. Sua crença em seus próprios ideais era absoluta e seu domínio da teologia Islâmica era suficiente para deixá-lo defendê-las contra os críticos.

Rhajid al-Garyhan

Rhajid al-Garyhan é o líder de combate dos Balikitas, um combatente hábil na casa dos 50 anos responsável pela estratégia evasiva e táticas de terror do bando — principalmente copiadas de bandidos e dos Hashishin, mas não menos eficaz por isso. Ele também treina seus guerreiros mais capazes. Ele *tem sido* visto por pessoas de fora do grupo nos últimos anos, embora passe a maior parte do tempo organizando as defesas em Firuz. Um inimigo astuto que quisesse dar um duro golpe no movimento poderia muito bem mirar em Rhajid.

Os Três de Alhallabad

Os três filhos do Paxá Alihaba al-Khalil são personagens muito diferentes. Todos os três estão manobrando para ganhar importância nas planícies centrais de al-Haz.

O mais velho, Badem ibn-Alihaba al-Asadel, também é pessoalmente o mais fraco. Um homem míope e careca de 40 e poucos anos, ele tem um intelecto estritamente mediano e está furioso porque seu pai não lhe deu o que era seu de “direito”, embora ele tivesse permanecido constantemente ao lado do velho. Seu maior patrimônio é a esposa, uma diplomata astuta com muito bom senso. Ele sobreviveu à luta interna inicial com os outros graças a ela e à lealdade de suas tropas, e o Sultão concedeu-lhe o título de Paxá em respeito à precedência em relação aos irmãos. O caçula, Denyz ibn-Alihaba al-Hassan, de 40 anos, é mais sábio e tem um forte senso de lealdade para com a cidade. Depois de se convencer que seu pai tinha enlouquecido na velhice, ele teve um comportamento mais apaziguador no conflito.

O grande problema era o filho do meio, Fadil ibn-Alihaba al-Azim, um guerreiro forte com inteligência limitada. Apoiado por tropas pessoais leais, ele procurou derrotar seu irmão mais velho e tomar a cidade à força. Os habitan-

tes da cidade o odeiam e seus representantes conseguiram convencer o Sultão a não o ouvir demais; ele foi obrigado a aceitar a paz forçada. Ele então partiu para lutar em al-Wazif contra Mégalos, e voltou para casa, ao menos pensava ele, como um herói. Suas tramas subsequentes foram expostas pela esposa de Badem e por Denyz, e ele e seus seguidores tiveram que fugir da justiça do Sultão. Seu terço da cidade foi então atribuído a Badem.

Vendo a si mesmo como vítima de injustiça e trapaça política, o amargurado Fadil agora vagueia pelas planícies como um fora da lei. Ele é acompanhado por gangues de bandidos e rebeldes mesquinhos, que sonham com a liberdade se ele reconquistar a cidade. Ele também formou uma aliança provisória com os Balikitas; seus líderes desconfiam de seus motivos, mas o veem como uma ferramenta útil.

Ele está rapidamente construindo poder suficiente para ameaçar a cidade. Isso pode não importar, exceto que Denyz agora desentendeu-se com a esposa de Badem — nenhum dos dois confiava totalmente no outro, apesar de seus interesses comuns — e Alhallabad pode em breve sofrer outra rodada de conflitos internos.

AL-WAZIF

Al-Wazif faz fronteira a leste com o mar, a sul com al-Haz e Cardiel, a oeste com as terras baixas montanhosas de Caithness e a norte com seus inimigos perpétuos, Mégalos. É o baluarte contra o qual os cruzados Megalanos se lançaram durante séculos. Mas sua posição central o enriquece com o comércio por terra e mar; enquanto séculos de hostilidade consolidaram as regiões fronteiriças. Como demonstrou apenas recentemente, al-Wazif é bem capaz de se defender.

GEOGRAFIA

A maior parte de al-Wazif é formada por pradarias ondulantes, montanhosas ao norte, e aplainando-se nas direções sul e leste. A costa nordeste é rochosa e estéril, oferecendo poucos portos de qualidade, mas com dezenas de pequenos postos avançados provendo o sustento para pescadores que saem em pequenos barcos ou lançam suas redes da costa. Devido à dificuldade de construir estradas até esses vilarejos, a maioria delas é autossuficiente. Assim, o restante de al-Wazif quase não dispõe de frutos do mar, embora alguns pequenos navios mercantes comprem iguarias raras desses pescadores e os revendam em outros lugares a preços exorbitantes.

Há poucas florestas em al-Wazif, então a oferta de madeira é limitada. As árvores que existem — principalmente choupos e salgueiros — crescem em pequenos arvoredos junto às margens de rios e riachos. O capim alto abriga uma grande quantidade de vida selvagem, no entanto. Antílopes, cavalos selvagens, moa (pág. 224) e bisões são comuns. Os rebanhos são seguidos por leões, lobos, marsupos (pág. 223) e chacais. Codornizes, perdizes, falcões e uma série de pequenos mamíferos também prosperam.

Os camponeses do norte e do leste de al-Wazif são principalmente agricultores. No entanto, alguns Wazifenses, especialmente no sudoeste, ainda levam um estilo de vida nômade, embora adaptado a um sistema de governança mais formal. Eles vagam pelas terras de um ou mais senhores com seus rebanhos e pagam impostos anuais em gado, caprea (p. 229) ou cavalos. Tanto os pastores nômades quanto os assentados criam todos os tipos de gado, enquanto o solo e o clima são adequados para muitos tipos de cultura, especialmente grãos.

Al-Wazif é uma área com nível de mana normal, decaindo para mana baixo nas colinas e terras áridas ocidentais.

HISTÓRIA

Os membros das tribos Muçulmanas Sunitas que moravam nas colinas e planícies do centro de Ytarria se uniram para resistir à ameaça das legiões de Mégalos. Em 1444, dois anos depois que os Muçulmanos Xiitas do sul formaram al-Haz, as tribos do norte se reuniram para um torneio de quinze dias, durante o qual seus melhores homens competiram em habilidade, força, audácia e destreza. O vencedor foi nomeado *Califa*, um título que originalmente significava o “representante” e herdeiro do profeta na Terra, mas que agora era lembrado simplesmente como significando um grande governante, o Eleito de Alá. Os perdedores juraram segui-lo até a morte. Assim nasceu a nação de al-Wazif.

Ele suportou o impacto da agressão Megalana por muitos anos. Legiões arrasaram suas cidades e vilas, e marinhas saquearam suas costas. Mas os Wazifenses lutaram obstinadamente, recorrendo a seus irmãos do sul em al-Haz para estoques e suprimentos. Quando o vizinho al-Kard foi perdido para os invasores, o Califa soube tirar vantagem da curta trégua estabelecida. Quando o Dragão mais uma vez virou sua cabeça para o oeste, al-Wazif estava mais do que preparado. Imensas máquinas de



guerra para defender suas cidades dos cercos e unidades inteiras de magos tornavam cada centímetro do território muito caro para se conquistar. A guerra se arrastou por cem anos antes de Cardiel se libertasse e trouxesse a paz.

Pelos próximos dois séculos, os Wazifenses resistiram às invasões e ataques periódicos à fronteira. Mas a cada tentativa, as vitórias Megalanas eram menores. A rebelião de Caithness, as derrotas no norte e o crescimento da Floresta Negra contribuíram para a segurança dos Wazifenses. Hoje, al-Wazif é uma terra próspera.

Há cerca de 16 anos, o Califa Ishaq ash-Sharif, um monarca sábio e tolerante, morreu após uma longa doença. Seu filho, Hafsa at-Talib ibn-Ishaq al-Wazifi ("Hafsa o Erudito, filho de Ishaq, de al-Wazif"), o sucedeu. O novo Califa era erudito e um tanto indolente, deixando muitos assuntos de estado para conselheiros competentes. Disseram-lhe para tirar vantagem da aparente desavença dentro de Mégalos, invadindo o Império e ganhando glória para si mesmo e seguidores para o Islã. O Califa vetou essas sugestões, sem saber que um grupo de seus generais, liderado por seu próprio irmão, já havia colocado as engrenagens da guerra em movimento.

Os cétricos dizem que o conflito que se seguiria foi verdadeiramente notável: uma guerra em que Mégalos estava envolvido, mas não como agressor. Al-Haz enviou alguma ajuda a seus correligio-

nários Muçulmanos, incluindo uma força de combate simbólica, mas os capitães Wazifenses mal conseguiam esconder sua impaciência com a estratégia Wazifense impetuosa e inoportuna. Embora não tenham motivos reais para reclamar, os militantes Wazifenses sentem que foram sutilmente traídos. Eles tinham pouca vantagem com a teórica surpresa; seus preparativos foram muito óbvios. Consequentemente, depois de algumas vitórias iniciais, o progresso Wazifense desacelerou, dando ao poderoso Império tempo para fazer uso de todo o seu peso. É uma sorte para al-Wazif que o grupo estava certo sobre uma coisa; a habilidade militar Megalana é consideravelmente superestimada.

Francamente, os comandantes de nenhum dos lados se cobriram de glória; o conflito se reduziu a uma série de batalhas prolongadas pontuadas por vitórias locais que quase sempre eram revertidas em um mês. No final, ambos os lados olhavam furiosamente um para o outro através de uma linha de posições defensivas naturais, em grande parte correspondendo à fronteira original.

A essa altura, o Califa, a princípio arrebatado pelo entusiasmo dos avanços iniciais, havia percebido, à sua maneira intelectual, que a guerra não estava alcançando nada — e os senhores da fronteira Megalana mostraram-se dispostos a negociar. Um tratado foi remendado e ambos os lados anunciaram a vitória a seu povo.

Al-Wazif se recuperou da guerra com uma rapidez impressionante; é realmente uma nação saudável e vibrante. No entanto, isso deu ao "grupo de generais" um novo ânimo. Os senhores Megalanos, não sendo totalmente estúpidos, percebem isso e estão fortalecendo suas defesas enquanto sonham em recuperar um território perdido — o que parece uma ameaça para os Wazifenses. Vários emires adquiriram considerável poder e influência durante a guerra, e não dispersaram seus exércitos. A política de al-Wazif está perigosamente instável.

SOCIEDADE

A sociedade Wazifense é baseada na tradição Muçulmana e tribal, adaptada para o mundo moderno e com algumas importações estrangeiras. Consulte a pág. 48 para obter informações sobre os sistemas Islâmicos de governo em Yrth e observe que o Status está ligeiramente vinculado à Hierarquia Administrativa ou Militar; a tabela de Status para as sociedades Muçulmanas em Yrth está na pág. 121.

Status Social

O governante de al-Wazif é o Califa, um monarca com posição hereditária. Seu reino é dividido em feudos de vários tamanhos, governados pelos descendentes dos líderes das primeiras tribos estabelecidas na região. Al-Wazif também adotou algumas das tradições cavalei-

Hafsa e Harun

Como em al-Haz, o poder em al-Wazif é dividido entre líderes hereditários e escolhidos. O cargo de vizir é menos importante aqui; alguns oficiais da corte recebem esse título, mas são apenas servidores públicos, decididamente sob a autoridade do Califa.

O Califa Hafsa at-Talib ibn-Ishaq al-Wazif é um homem pensativo de cerca de 50 anos. Ele nunca foi feliz com sua posição; prefere dedicar seu tempo à erudição. Mas ele está sempre preocupado com o que seu falecido pai pensaria dele, e ele tem um sério senso de dever para com seu povo. Embora seus conselheiros por muito tempo o considerassem um fraco, e muitos ainda o fazem, ele provou que um bom conhecimento da história pode ser uma vantagem real para um governante. Ele foi treinado em administração e habilidades militares, mas na verdade ele é um pacifista instintivo, que nunca levantou sua espada com raiva contra outro ser humano, e provavelmente nunca poderia.

A única esposa de Hafsa morreu tragicamente jovem, e ele passou muitos anos em luto. Desde então, ele gerou dois filhos e duas filhas com concubinas, e os meninos estão sendo treinados como seus herdeiros, mas eles ainda são jovens e estariam em uma posição muito perigosa se algo acontecesse com seu pai.

Hafsa também tem um meio-irmão, o emir Harun abd Ishaq, filho de uma das concubinas de seu pai e governador de Qazr as-Sawh. Felizmente, Harun, um velho comandante grisalho, é completamente dedicado a al-Wazif, mesmo não tanto a Hafsa, e sabe que uma guerra civil seria um presente para Mégalos — e ele presume que Mégalos está interessado em nada além de destruir al-Wazif. Ele foi o grande responsável por desencadear as Guerras de Fronteira e liderou o exército às primeiras vitórias, convencendo Hafsa de que a guerra era necessária e a vitória possível.

Infelizmente para ele, as legiões chegaram e seguraram seus avanços, dando a Hafsa tempo para examinar cuidadosamente a situação e ordenar negociações de trégua. Isso confirmou a Harun que Hafsa estava perdendo fracamente; provavelmente apenas a necessidade de fortalecer as fronteiras o impediu de marchar sobre a capital para tomar o trono. Desde o fim da guerra, Harun tem reconstruído o exército enquanto exige que ele receba carta branca quando estiver pronto. Hafsa agora vê Harun como um perigo para o estado e provavelmente louco, e os dois mal se falam.

rescas de seus inimigos Megalanos e conhecidos Cardielense; as Ordens Ghazi (pág. 70) têm muita força aqui. Até os arrogantes Megalanos reconhecem a honra dos “cavaleiros” Islâmicos e geralmente os tratam com respeito cavalheresco no campo de batalha.

As posições no sistema local usam uma mistura de títulos Árabes e Turcos da Terra: Bei (Hierarquia Administrativa 6), Emir (Hierarquia 5), Atabeg (Hierarquia 4), Quediva (Hierarquia 3), Ra (Hierarquia 2) e assim por diante. Os Amires, líderes militares que se aproximam dos cavaleiros, tem Hierarquia Militar de 1 a 4 quando servem no exército regular do Califa; um Amir com terras, com direito a propriedade suficiente para sustentar a si mesmo e sua comitiva militar, geralmente tem Hierarquia 2–3 e Status 2. Um xeque tribal geralmente tem Status 2–3. Como em Caithness, e refletindo o ideal Islâmico de igualitarismo, quase qualquer avanço é possível para os talentosos ou afortunados. A destreza com os braços é especialmente considerada; combinada com habilidade no governo e liderança, sempre será percebida. Como em al-Haz, a riqueza é respeitada como uma indicação de uma combinação de talento e favorecimento divino.

Também como em al-Haz, existem pequenas comunidades Cristãs e Judaicas nas cidades. No entanto, a visão local de “Povo do Livro” é mais bondosa; eles não dependem tão crítica-

mente dos favores de um governador local, os impostos extras que pagam são ligeiramente menos onerosos do que em al-Haz, e em áreas tolerantes eles só têm Estigma Social (Cidadão de Segunda Classe).

Não-Humanos

Poucos não-humanos são nativos de al-Wazif, embora aqueles que vivem aqui sejam bem tratados. Existem poucos elfos e quase nenhum anão, mas alguns vilarejos agrícolas de pequeninos e muitos mercadores goblins nas cidades. Quase todas essas pessoas aceitaram o Islã e algumas se tornaram mulás ou estudiosos respeitados.

Magia

A magia é totalmente legal em al-Wazif e, principalmente, socialmente respeitada; alguns Muçulmanos ultra ortodoxos consideram isso talvez um pouco “ímpio”, mas mesmo eles geralmente compram um mágica de cura ou de localização quando surge a necessidade. Magos locais tendem a ser chamativos e extravagantes. Para alguns, é uma forma de publicidade; eles prestam seus serviços e ajuda se as pessoas ouvem falar deles e pensam neles como “magos adequados”. Para outros, é simplesmente uma forma de obter admiração em uma sociedade que respeita a riqueza. E alguns simplesmente gostam de se vestir e fazer truques mágicos chamativos.

Por lei, todos os magos treinados devem passar dois anos servindo ao Califa; veja pág. 132. O pagamento é generoso, e esses magos, sendo úteis, são bem tratados e defendidos contra perigos incidentais, mesmo em combate. Muitos optam por ficar mais tempo. A magia de combate é particularmente valorizada, assim como os itens mágicos, nesse al-Wazif constantemente sitiado.

Uma das principais funções dos magos do Califa é coletar e fabricar itens apropriados para a guerra. Existem muitas histórias de esconderijos secretos de poderosos dispositivos mágicos espalhados pelo país, para serem distribuídos ao exército em caso de invasão. No entanto, apenas algumas dessas armas foram apresentadas durante as recentes Guerras de Fronteira, o que leva algumas pessoas a se perguntarem se as histórias são muito exageradas, e outras a acreditar que o Califa, tendo dúvidas sobre a guerra em primeiro lugar, preferiu manter tais ferramentas escondidas, para o caso de Mégalos virar a maré em seu favor. Existem até rumores de que alguns esconderijos foram perdidos ou esquecidos ao longo dos anos; se isso for verdade, evitar que essas coisas caíam nas mãos erradas pode ser uma aventura importante. É claro que muitos grupos de PdJs podem ser essas mãos erradas.

A Lei

Como em al-Haz, a lei em al-Wazif é baseada na Sharia (pág. 67). Ao contrário de al-Haz, porém, os decretos do governante têm quase tanto peso quanto as opiniões dos mulás. Visto que poucos Califas foram teólogos, uma tradição legal secular cresceu junto com a Sharia. Normalmente, os decretos reais esclarecem questões sobre as quais as tradições são vagas.

Em um nível ligeiramente inferior, muitos governadores locais se reservam o direito de interceder em julgamentos em seus domínios. Eles podem perdoar uma pessoa condenada pelos cádis, ou impor uma pena mais severa, como acharem adequado. Pedir misericórdia a um senhor local é arriscado, mas às vezes vale a pena tentar.

Como resultado, os princípios legais Islâmicos tendem a ser observados de forma menos estrita aqui do que em al-Haz. O álcool é permitido a contragosto entre as minorias Cristã e Judaica, em particular, embora a embriaguez em público *não* o seja, e as mulheres estrangeiras podem sair sem véu sem medo de serem presas ou apedrejadas. Claro, quem pensar que a lei não se aplica a si terá uma surpresa desagradável.

Atividades Militares

O Califa mantém um exército permanente, quase todo destacado ao longo da fronteira norte. Cada lorde também tem suas próprias tropas, com os senhores nas fronteiras do norte precisando de exércitos muito maiores. As forças são uma mistura de amires quase feudais, ghazis servindo pela fé ou pela possibilidade de pilhagem e mercenários: geralmente filhos mais jovens das classes dominantes ou ex-nômade explorando suas habilidades tradicionais em um lugar na sociedade mais sofisticada. Um bom mercenário sempre pode encontrar trabalho em al-Wazif, *desde que* encontre alguém que o avalize. Os Wazifenses são particularmente cautelosos para não contratar um Megalano disfarçado por engano. Esse truque funcionou com muita frequência.

A fronteira ao sul está praticamente indefesa, pelo menos em comparação com o norte. As rivalidades em curso entre tribos Xiitas e Sunitas causaram alguns conflitos menores, mas como nem o Sultão nem o Califa desejam a guerra, esses incidentes são ignorados.

Ocasionalmente, os nobres de al-Wazif voltam seus exércitos uns contra os outros, assim como os senhores de Caithness e Mégalos. A constante ameaça Megalana, entretanto, e as punições verdadeiramente selvagens que o Califa tradicionalmente inventa para os traidores, mantêm as brigas em níveis mínimos. Apenas quatro vezes no século passado um feudo mudou de mãos por meio da violência, e um dos novos senhores manteve sua cabeça em cima do pescoço por apenas duas semanas depois disso.

As forças de combate são principalmente a cavalaria, com alguma infantaria mercenária servindo como tropa de guarnição; líderes mais sábios também usam unidades de infantaria em funções de apoio aos seus habilidosos, mas selvagens cavaleiros. Em emergências, os camponeses às vezes são convocados e agrupados em unidades de lanceiros, mas eles são compreensivelmente medrosos em batalha, dada a falta de treinamento ou de tradições militares, e geralmente causam mais problemas do que ajudam a resolver. Alguns comandantes espertos ordenam que eles construam fortificações de campo, e depois de concluídas são mandados para casa ou, pelo menos, trazidos para a retaguarda.

Os exércitos Wazifenses incluem um corpo de magos eficaz, embora mal organizado. Esses não são os magos de combate especialistas Megalanos e, portanto, são menos úteis, homem contra homem, em circunstâncias rotineiras — mas muitos deles são generalistas altamente competentes. Como suas habilidades refletem seus interesses pessoais e não o treinamento formal, eles são imprevisíveis; alguns são fracos, mas outros podem surpreender um inimigo.

Hisham ash-Sharib

O segundo líder do “grupo de generais” Wazifenses é o talentoso e carismático Bei de Shaniyabad, que em sua juventude venceu os Grandes Jogos. Convencido por sua boa sorte e a adulação de seu povo de que ele está destinado a governar a terra, Hisham na verdade tornou a guerra inevitável, enviando secretamente agentes para espalhar rumores de atividade Wazifense em Mégalos. Ele esperava que Mégalos atacasse e planejava liderar suas forças e ser considerado o salvador da pátria, no mesmo momento em que seu agente na corte assassinaria o Califa e ele assumiria o trono por aclamação.

Infelizmente, Harun abd Ishaq estragou isso duas vezes, primeiro ao iniciar a guerra com um ataque a Mégalos e se tornar o herói do momento, e depois, quando Hisham tentou improvisar uma variação do plano, ao matar o assassino. Harun imagina que o assassino era um agente Megalano; Hafsa tem dúvidas e descobriu um pouco sobre as outras atividades de Hisham. Hisham está se tornando arduamente consciente de que o Califa o vê com profunda suspeita. Seus trunfos — incluindo seu histórico de guerra respeitável — não o protegerão para sempre, e sua traição pode ser exposta. Atualmente, ele está tentando descobrir como eliminar toda a família real num só movimento.

Hisham ainda é algo como atlético aos 40 anos, e seu problema é o excesso de confiança, não falta de inteligência; ele construiu cuidadosamente uma enorme rede de espiões e agentes, e seria um tremendo inimigo para qualquer pessoa que não tivesse evidências suficientes para expô-lo ao Califa. Sua outra característica notável é sua coloração; os cabelos ruivos e os olhos verdes de Hisham sugerem que ele há um escravo estrangeiro em sua ascendência recente, um fato que não é aconselhável mencionar em qualquer lugar de Shaniyabad.

AVENTURAS EM AL-WAZIF

Al-Wazif é a locação “Noites das Arábias” de Yrth — colorido e dinâmico, com muita magia poderosa, caravanas mercantes e intrigas da corte. Tapetes voadores são definitivamente parte do mobiliário. No entanto, esse lugar é mais do que clichê; é, entre outras coisas, uma encruzilhada entre vários outros poderes ambiciosos, com seus próprios senhores ambiciosos. Há não muito tempo era uma zona de guerra, e pode ser usada tão facilmente para thrillers corajosos quanto para contos românticos. Os jogadores podem procurar os supostos escondijos do Califa ou investigar as ruínas de Autheuil (pág. 135).

Os Grandes Jogos

Os Grandes Jogos de al-Wazif são realizados a cada primavera, em comemoração aos primeiros Jogos, os que selecionaram o primeiro Califa. As competições incluem luta livre, combate com espadas e outras armas (sem corte), justas, caçadas e falcoaria, xadrez, magia, acrobacia, repente, performances musicais e muitas outras.

Uma das maiores disputas é chamada simplesmente de Desafio. Trata-se essencialmente de “siga o mestre” para adultos corajosos. Um competidor é escolhido por sorteio e realiza algum feito de sua própria escolha — qualquer coisa que não seja imoral ou ilegal. Todos os demais competidores devem tentar repetir o feito ou cair fora. Não é preciso ser bem-sucedido, mas uma tentativa honesta é necessária e o uso de magia não é permitido.

Assim, os competidores escolherão proezas como montar em touros selvagens, malabarismo com machado ou matar lobos com as mãos nuas. Um conselho de juízes determina quando uma tentativa malsucedida é genuína; um conselho de magos e médicos trabalha para salvar competidores feridos. Qualquer pessoa que precise desse tipo de ajuda de emergência, é claro, está fora do jogo.

Quando a primeira rodada tiver terminado, outro competidor é escolhido e o Desafio continua — até que somente um seja capaz de continuar. MJs e jogadores podem se divertir muito inventando desafios incomuns...

Estrangeiros e forasteiros são bem-vindos à competição. Não há maneira mais rápida de um recém-chegado à al-Wazif ganhar fama e fortuna. Os prêmios são grandiosos, assim como a é grandiosa a honra de vencer. É incomum, mas não ilegal, que uma mulher participe dos Jogos; os mulás mais conservadores farão objeções, mas uma mulher persistente e diplomática terá permissão para competir, a menos que a reação dos juízes a ela seja Fraca ou pior. Uma mulher que vença os Jogos será alvo de uma grande controvérsia, mas conquistará uma grande honra!

Algumas outras possibilidades de aventura:

Guardas de Caravana: Nesta nação mercante, uma caravana pode seguir em qualquer direção. Viagens através das terras áridas de Caithness ou para a Grande Floresta — áreas com nível de mana baixo, e infestadas de monstros — podem ser especialmente perigosas.

Acabar com Escravagistas: Os captores Megalanos de escravos invadem al-Wazif por terra e por mar. A melhor maneira de detê-los provavelmente envolve forças pequenas, móveis e de pronta resposta, em vez de unidades militares pesadas.

Guarda-costas: Com fanáticos Hashishin e Balikitas por perto, sem falar em toda a intriga da corte, um trabalho “simples” de guarda-costas pode facilmente se tornar complicado.

Espionagem e Contraespionagem: Mégalos tem agentes secretos por todo al-Wazif. O mesmo acontece com Hisham ash-Sharib, e Cardiel e al-Haz

ficam de olho na movimentação. O Califa pode ser um pacifista moderado, mas é mais do que esperto para contratar ajuda secreta, já que não pode nem confiar no próprio irmão. E essas redes funcionam com verdadeira sutileza; qualquer um que seja recrutado pode nem mesmo estar trabalhando para quem eles *acham* que está pagando.

CIDADES DE AL-WAZIF

A cultura Wazifenses tornou-se altamente urbanizada ao longo dos séculos. A vida nômade é respeitada em discurso, mas mesmo os poetas que falam eloquentemente sobre as belezas do deserto preferem fazê-lo em uma corte confortável — e os camponeses estão, embora não sejam normalmente oprimidos deliberadamente, na base da pirâmide. Eles são governados a partir de vilas e cidades, que florescem com impostos e comércio.

As-Siyassi

A cidade de as-Siyassi, localizada às margens do lago Bir Maj'in, é uma das mais antigas de Yrth em se tratando de humanidade. Fundada em 1074, foi durante séculos a única metrópole em centenas de quilômetros em qualquer direção que se viajasse. Serviu como o centro cultural, religioso e econômico do que viria a ser al-Wazif. As tribos Muçulmanas do norte se reuniram lá para os primeiros Grandes Jogos em 1435, e as-Siyassi se tornou a capital da nova nação.

Hoje, a capital Wazifenses está mais próspera do que nunca. Ao contrário da maioria das planícies que a circundam, seus campos de trigo e milho são bem irrigados. Pomares de oliveiras, pêssegos, figueiras e amendoeiras adornam a paisagem verde.

As-Siyassi também é um magnífico centro cultural. Possui uma das maiores universidades de Yrth, várias escolas de artes mágicas e muitos artistas, poetas e filósofos. Sob o patrocínio do erudito Califa, as artes estão florescendo como nunca antes. Homens eruditos de todo o Yrth — Cristãos, Judeus e Muçulmanos — se reúnem aqui para estudar, aprender e compartilhar conhecimento.

Shaniyabad

Shaniyabad é o porto mais movimentado de al-Wazif, e o mais rico. Toda mercadora que entre ou saia de as-Siyassi pelo mar passa por aqui. As barcas fluviais ligam a cidade com as-Siyassi e o interior. Al-Wazif não tem uma grande marinha, então o porto é protegido por fortes salvaguardas mágicas e numerosos mercenários. As terras ao redor de Shaniyabad são férteis e bem irrigadas, e mais usadas para plantações do que para a criação de animais; a maior parte da carne é importada. Além disso, as colinas a noroeste da cidade contêm as minas mais importantes de al-Wazif, que produzem prata, ferro e estanho em grandes quantidades.

O administrador da cidade é bei de Shaniyabad é Hisham ash-Sharib, uma antiga figurinha ornamental carimbada da corte do Califa e vencedor dos Grandes Jogos, muito amado por seus súditos; veja pág. 132 para mais detalhes.

Como a fronteira Megalana é fortemente guardada, o sudeste de Caithness é um deserto de mana baixo e al-Haz é hostil aos magos, Shaniyabad é uma provável rota de fuga para magos que se queiram se esquivar do serviço obrigatório imposto pelo Califa. Claro, as autoridades sabem disso muito bem e vão procurar aqui por magos fugitivos.

Tredroy Setentrional

Consulte a pág. 142 para obter detalhes sobre todas as três partes desta cidade. Tredroy Setentrional é vista no resto de al-Wazif como uma espécie de antro do pecado. Mesmo para os padrões do Wazifenses bastante relaxados, ela tem uma postura mais informal em relação às observâncias religiosas e um sistema jurídico amplamente secular.

Sa'Azraq

O emirado de Sa'Azraq é o feudo mais oriental de al-Wazif. A cidade portuária de Azraq está localizada em uma península, a meio caminho entre Hadaton ao sul e Yibyorak ao norte, e é o único porto decente de al-Wazif a leste de Shaniyabad. Muitos navios param ali, mas poucos permanecem por muito tempo. Sa'Azraq é habitada por fazendeiros e pescadores e tem pouco a oferecer em termos de comércio.

Sendo Azraq localizada em uma região remota, e sua proximidade com Mégalos, as pessoas de seus vilarejos muitas vezes são vítimas de escravagistas Cristãos. Muitas mães Muçulmanas viram filhas serem levadas embora enquanto seu marido estava pescando. É claro que, ao mesmo tempo, alguns escravos Muçulmanos usam a área como base para ataques a Mégalos. Isso acabou levando à curiosa situação de Taveon de Dekamera; veja *A Traição de Taveon*, no quadro abaixo.

Gebel Thamad

A cidade de Gebel Thamad começou como uma estação intermediária na Estrada dos Peregrinos para a cidade sagrada de Geb'al-Din. As terras ao redor estavam ressecadas, de modo que suas nascentes atraíam pastores nômades e viajantes cansados. Mais tarde, tornou-se um importante centro comercial,

situado como estava na interseção da rota norte-sul das caravanas e a trilha da madeira que liga a Grande Floresta e as-Siyassi. Hoje, sob a liderança do governador, Quediva Amin al-Burum, a Cidade na Encruzilhada é uma das mais prósperas de al-Wazif.

O comércio é a força vital de Gebel Thamad; qualquer coisa que ameace as rotas das caravanas ameaça a própria existência da cidade. Os senhores locais levam o banditismo muito a sério. Os mercenários sempre podem encontrar trabalho aqui, seja com as forças do Quediva ou como guardas de caravana. Os caçadores de recompensas também são procurados e descobrirão que tanto a aristocracia quanto os mercadores pagam bem.

Há alguns anos, uma expedição madeireira descobriu velhas ruínas na floresta. Os curiosos lenhadores largaram seus machados para explorar mais. O que eles encontraram foram os restos de uma antiga cidade-fortaleza. Eles não descobriram nenhum tesouro, mas encontraram um grande bloco de pedra com inscrições não apenas em Árabe, mas também em Latim e Francês Normando! Eles voltaram para Gebel Thamad com sua madeira e essa novidade.

Desde então, várias expedições se aventuraram na floresta para examinar mais a fundo essa descoberta, sob o patrocínio e liderança de vários magos, estudiosos e caçadores de tesouros. Uma das primeiras coisas que ficou claro foi que os bosques ao redor das ruínas eram curiosamente carentes de caça ou mesmo de plantas comestíveis; qualquer pessoa que planeje explorá-los por muito tempo precisa de suprimentos substanciais. Quase tão rapidamente, os exploradores descobriram que, embora o nível de mana nas ruínas seja *quase sempre* baixo, existem pequenos pedaços com outros níveis, bem como alguns onde ele flutua de forma imprevisível. Infelizmente, os níveis diferentes mais comuns são Mana Nulo e Mana Muito Alto, tornando a vida complicada para os magos aventureiros.

Algumas expedições voltaram com novas pistas sobre a natureza das ruínas; algumas não encontraram nada antes que sua comida acabasse e os exploradores tivessem que voltar para a cidade. Algumas descobriram quantias modestas de saque — principalmente moedas antigas — o que encoraja outras a partir. Algumas encontraram predadores naturais formidáveis e incômodamente nervosos. Uma ou duas não retornaram. A maioria é motivada pela curiosidade intelectual, ou pelo menos envolve indivíduos razoavelmente morais e, portanto, seus integrantes irão

A Traição de Taveon

Nas tensões que antecederam as Guerras de Fronteira, alguns ataques para captura de escravos contra Sa'Azraq foram na verdade liderados por nobres Megalanos, que se sentiam justificados em lucrar com a perseguição aos infieis. Isso levou ao desastre quando o emir Ayyub ibn-Qasim al-Azraq capturou Taveon, o filho mais velho do Conde Gavin de Dekamera, em batalha. Ayyub exigiu um grande resgate pelo prisioneiro, com a intenção de usá-lo para resgatar o máximo possível de seus cidadãos escravos. Em vez de pagar, o parcimonioso Gavin contratou agentes mercenários para recuperar seu filho; eles falharam, e então as guerras começaram. A única razão pela qual Ayyub se absteve de pendurar Taveon nas muralhas de sua cidade foi que ele esperava usá-lo como uma moeda de troca. Na verdade, a situação de perigo que Taveon se encontrava talvez pudesse manter a costa de Sa'Azraq mais segura do que teria sido de outra forma.

Pouco depois que a paz foi restaurada, Gavin morreu, um velho amargurado. Enquanto isso, Ayyub passara a gostar de Taveon e pensava que havia alcançado um grau de entendimento próximo à amizade. Taveon estava aprendendo a apreciar a cultura Wazifense; Ayyub ainda nutria esperanças de que o rapaz pudesse se converter ao Islã. Então, como um gesto de cortesia e demonstração de intenção pacífica, os Wazifenses libertaram Taveon para reivindicar sua posição.

Este foi um erro de cálculo desastroso. Taveon se sente humilhado. Ele foi impedido de ver seu pai antes de sua morte, ele foi mantido em um conforto constrangedor enquanto sua nação estava em guerra, e quando ele chegou em casa, as pessoas riram de suas maneiras "Wazifenses". Sua raiva se espalhou e ele está organizando novos ataques, tentando fazer jus à memória de seu pai. Isso é de conhecimento público, e Ayyub agora o vê como um miserável bárbaro ingrato. Taveon secretamente se sente um pouco culpado e sente falta de alguns Wazifenses e de sua cultura. Mas sua raiva está no caminho — e seus vizinhos ainda zombam dele pelas costas por seu leve sotaque Wazifense e falta de prática em lidar com a bebida.

O altivo Ayyub não apenas se sente pessoalmente traído, mas seu erro prejudicou sua popularidade com seu povo. Assim que os ataques começaram, as coisas ficarão ainda piores. Taveon estará violando os termos do tratado, e os Wazifenses verão ele e suas tropas como violadores de juramentos e também como escravizadores. Tudo isso pode destruir qualquer esperança de paz duradoura.

As Ruínas de Autheuil

As ruínas da Grande Floresta perto de Gebel Thamad são a antiga cidade de Autheuil. A história de sua queda já foi bem conhecida nesta parte do mundo, mas acabou sendo esquecida. Entre os humanos, apenas um pergaminho não lido na biblioteca da Universidade Muçulmana de as-Siyassi, e talvez inscrições nas próprias ruínas, contam algo sobre a história. Alguns elfos mais velhos sabem um pouco mais, mas o assunto é um tabu entre essa raça.

Autheuil foi a primeira verdadeira cidade humana em Yrth, fundada em 1068. Foi povoada por povos de várias nacionalidades e religiões, unidos pela experiência comum — serem arrancados de suas casas pelo Cataclismo e depositados em uma terra estranha e hostil. Ela prosperou por muitos anos; os elfos da Grande Floresta davam comida aos humanos e os instruíam nos fundamentos da magia e sobre os perigos de Yrth. Os humanos caçavam na floresta e derrubavam árvores apenas o suficiente para cultivar as lavouras suficientes para se alimentar. Eventualmente, eles fizeram contato com vilarejos de outros humanos ao norte da Floresta e com tribos Muçulmanas ao leste. O comércio trouxe riqueza para Autheuil. A cidade começou a crescer, exigindo a derrubada de cada vez mais árvores.

Enquanto isso, humanos descendentes de Europeus em Autheuil começaram a se envolver nas artes mágicas mais sombrias. Outros, principalmente Muçulmanos, objetaram veementemente, insistindo que isso só poderia trazer o mal. Então, os elfos da floresta chegaram aos portões da cidade. Disseram que muitas árvores haviam sido cortadas e que os campos assim abertos deveriam ser abandonados para que a floresta pudesse se recuperar. O povo de Autheuil ficou indignado e vários dos magos usaram seus poderes para expulsar os elfos dos portões, matando muitos.

Encorajados por seu sucesso, os magos mergulharam mais fundo nos mistérios arcanos. Muitos temiam a compensação que os elfos poderiam exigir e procuravam armas mágicas ou uma magia para se protegerem. Enquanto isso, mulás Muçulmanos e padres Cristãos previram um desastre, e muitos moradores fugiram. Outros líderes tentaram evitar o êxodo, dizendo que cada homem era necessário para defender as paredes. Seguiu-se um motim, a luta aumentou e, quando as coisas se acalmaram novamente, a maioria dos Muçulmanos de Autheuil e muitos outros cidadãos ou tinha morrido ou tinha escapado.

O que aconteceu depois ninguém sabe. Talvez os elfos tenham retornado e massacrado os defensores exaustos. Talvez os magos tenham encontrado sua arma e não tenham sido capazes de controlá-la. O fato é que ninguém jamais ouviu falar de Autheuil novamente, e poucos elfos ainda estão vivos para contar o que poderiam saber. Atualmente nenhum deles mora na área, e ainda não se pensou em enviar uma missão às comunidades élficas mais próximas para perguntar sobre o assunto. O que quer que tenha acontecido, aparentemente não deixou sobreviventes. Além disso, as ruínas foram deixadas sob uma “maldição” — talvez uma grande magia hostil deliberadamente trabalhada pelos elfos, talvez um efeito colateral desastroso de batalhas mágicas, talvez uma mistura caótica de vários efeitos. Sem cuidados, as plantações e as ruínas foram engolidas pela floresta e permaneceram intactos... até agora.

A Maldição de Autheuil

Os resquícios da “maldição” têm vários efeitos. Um é o nível de mana local reduzido e instável. Outra é que os animais não sapientes acham toda a área inquietante — nada que seja muito rápido, apenas o suficiente para impedir a maioria de ficar por muito tempo. A alta agressividade natural tende a superar o efeito, de modo que os predadores às vezes se escondem nas ruínas, embora precisem se locomover por uma ampla área em busca de comida e geralmente estejam famintos o suficiente para atacar os humanos. Além disso, apenas plantas que não são comestíveis para humanos crescerão próximas ao local.

Isso significa que os testes de Sobrevivência feitos nas ruínas ou perto delas terão um redutor de -8; essa penalidade é reduzida em 1 para cada quilômetro e meio afastado do local. Além disso, animais de montaria ou de tração levados para as ruínas tornam-se ariscos; aplique uma penalidade de -1 nos testes de Adestramento de Animais ou Cavalgar a cada dois dias inteiros de permanência no local, até uma penalidade máxima de -5, até que sejam levados a pelo menos 15 quilômetros de distância por pelo menos uma semana.

Outros efeitos mais estranhos da maldição podem ser determinados pelo MJ, assim como outros perigos e maravilhas a serem encontrados na cidade perdida. É inteiramente possível que existam catacumbas não descobertas cheias de armadilhas, guardiões mortos-vivos e o tal dispositivo mágico com poderes imprevisíveis. Também pode haver grimórios cheios do conhecimento que os magos estavam investigando...

colaborar uns com os outros caso se encontrarem no local, mas há algumas rivalidades acadêmicas cada vez mais acirradas envolvidas. Pior, alguns grupos de saqueadores implacáveis e egoístas andaram passando por Gebel Thamad. É perfeitamente possível que alguns dos desaparecimentos tenham sido causados pela violência da competição, mas isso *não* explicaria todos os que sumiram.

É inteiramente possível que existam catacumbas não descobertas cheias de armadilhas, guardiões mortos-vivos e o tal dispositivo mágico com poderes imprevisíveis.

Enquanto isso, eruditos estudam a linguagem arcaica inscritas na pedra original e alguns outros achados do local, e pesquisam registros e contos antigos da região, tentando descobrir o que *era* esse lugar. Ninguém chegou a uma conclusão definitiva e comprovada ainda, embora haja indícios em registros antigos de que o assentamento humano na área é muito antigo. Um antigo texto de reprimenda Xiita contra a magia se refere à “Cidade Amaldiçoada do Diabo”; por outro lado, algumas das inscrições, quando traduzidas, demonstram uma relação amigável entre falantes de Árabe e de Francês, com acordos comerciais, leis compartilhadas e até casamentos mistos.

Qazr as-Sawh

Aninhada entre colinas com vista para o Rio Conn, Qazr as-Sawh é a maior cidade no norte de al-Wazif e o ponto forte das defesas setentrionais. Cada acre de terra é usado — se não para o cultivo de trigo ou oliveiras, então como forragem para capreas (pág. 229) e merinos (pág. 229). Isso é necessário para sustentar as guarnições dos muitos castelos que pontilham a paisagem.

O povo de Qazr as-Sawh está acostumado à guerra. As muralhas da cidade resistiram a incontáveis cercos; seus cidadãos se vangloriam de que nenhum exército hostil jamais cruzou seus portões. No entanto, Qazr as-Sawh também é uma cidade mercantil. As mercadorias de Caithness e Craine passam pelo Conn, e seguem para Bannock e a Baía da Fechadura; as exportações Wazifenses viajam na direção oposta. O povo de Mégalos e al-Wazif tem um entendimento: em qualquer coisa menor que uma guerra aberta e total, o rio que marca a fronteira é um território neutro.

O meio-irmão do Califa, o emir Harun abd Ishaq (pág. 131), é governador de Qazr as-Sawh. Os cidadãos estão orgulhosos de seu senhor soldado, mas notaram que seus preparativos para a guerra lhes trazem algumas dificuldades. Quando os guerreiros Kharijitas caminham pelas ruas da cidade, todo mundo já sabe que problemas estão a caminho.

Rumores dizem que um dos principais esconderijos de itens mágicos do Califa (pág. 131) está localizado nas colinas a sudoeste da cidade. Supondo que o esconderijo exista, está destinado a ser guardado por magias misteriosas e terríveis, é claro.

Bannock

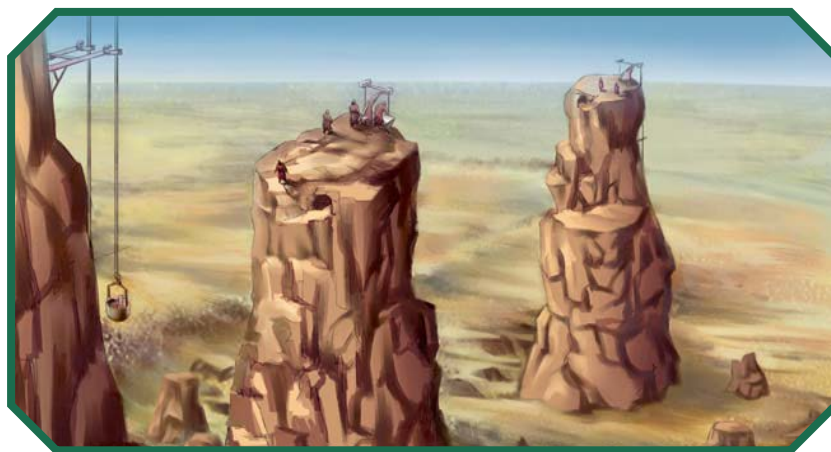
Desde as Guerras de Fronteira (pág. 16), a antiga cidade Megalana de Bannock tornou-se mais uma vez uma possessão de al-Wazif. Já havia mudado de mãos pelo menos seis vezes antes nos últimos 200 anos, e a população faz piadas amargas e apostas secretas sobre quando será novamente súdita de Mégalos.

Situada na foz do Rio Conn, Bannock se apóia no comércio com outras nações, tornando a guerra ainda mais impopular com sua população. Sua população é mista, Cristã e Muçulmana, com números suficientes de cada uma das religiões para tornar as conversões forçadas impossíveis sem massacres em massa — o que saiu de moda nos últimos séculos, na maior parte do tempo. Assim, Bannock manteve mesquitas e igrejas, mesmo quando era uma cidade Megalana, embora ambas tenham sofrido o assédio de fanáticos da religião dominante em épocas diferentes.

Bannock também está acostumada com a ausência de governo; a família dos Condes de Bannock originais foi exterminada e sua fortaleza destruída pelos Wazifenses durante

Bannock sofreu nas Guerras da Fronteira; caiu rapidamente para o primeiro ataque Wazifense. Embora os comandantes Wazifenses tenham conseguido manter suas forças longes da pilhagem, havia um grande número de Kharijitas entre os invasores com pouco respeito pelos Cristãos ou pelos “apóstatas” Muçulmanos. Então a cidade ficou sob cerco Megalano por anos, e embora algumas forças Wazifenses tenham conseguido atravessar as linhas Megalanas com suprimentos muito necessitados, as pessoas inevitavelmente passaram fome por longos períodos.

Hoje, a cidade ainda tem muito do ar de território ocupado, sob governo majoritariamente militar. O conselho mercantil está tentando ter seu status restaurado e confirmado pelos novos governantes, mas é claro que isso leva tempo. Os Wazifenses estão tentando governar suavemente, para convencer o povo de sua benevolência, mas a mensagem nem sempre chega às tropas. As pessoas não têm certeza se preferem tirar o melhor proveito da nova situação ou se sonham com a restauração da velha administração, e as rachaduras estão crescendo nas relações anteriormente amigáveis entre Cristãos e Muçulmanos.



a Guerra dos Magos, e o nobre que detinha o título mais recentemente, Barris Tremaine, nunca sequer pôs os pés em sua propriedade, mas permaneceu tão perto do Imperador quanto foi possível. Ele ainda está na capital, numa grande campanha de convencimento por uma guerra de vingança contra al-Wazif, e sonhando que sua primeira chegada a “sua” cidade será triunfante como um herói-salvador. Na verdade, antes das Guerras de Fronteira, a cidade era governada e administrada por um conselho de grão-mestres de guildas de mercadores.

Os PILARES DO CÉU

Na fronteira oeste de al-Wazif, bem no limite das terras áridas que tecnicamente pertencem a Caithness, estão os Pilares do Céu. Centenas de colunas de rocha esculpidas pelo vento se erguem sobre a planície abaixo. Os maiores têm centenas de metros de altura e, em seus picos, gerações de homens santos Sufistas (pág. 70) fizeram seus lares. Os Pilares são reverenciados, perdendo apenas para o próprio Geb'al-Din.

As comunidades nos Pilares não são mosteiros ou abadias; os místicos esculpem casebres na própria rocha. Eles vivem em extrema pobreza e isolamento. A comida e a água de que precisam é transportada do vale abaixo com cordas e baldes e, para isso, dependem totalmente dos peregrinos que vêm em busca da iluminação. Se a guerra, a fome, a peste ou o mau tempo impedirem os peregrinos de vir por algum tempo, os eremitas devem jejuar

ou descer dos Pilares e cuidar de suas próprias necessidades.

O mais venerado dos homens sagrados é Rhazi as-Safa, um sufista de uma idade muito avançada. Diz-se que ele já foi um grande nobre, um Bei de al-Wazif e um vencedor nos Grandes Jogos. Pouquíssimas pessoas sabem com ao certo da informação verdadeira — Rhazi viveu nos Pilares por mais de 80 anos. A maioria acha que ele tem pelo menos 100 anos de idade.

Quarenta anos atrás, os discípulos de Rhazi reuniram suas palavras em um único livro. Em sua juventude, o atual Califa raramente andava sem uma cópia, e fez várias peregrinações para falar com o velho. De fato, alguns culpam os modos “pouco viris” de Hafs pela influência do homem santo.

Os Grandes Rios de Yrth

Sem trilhos e com estradas frequentemente ruins, os rios de Ytarria costumam ser suas principais rodovias. Onde quer que haja um rio navegável, ele estará coberto por barcas, barcos e navios cheios de mercadorias e alimentos. Apesar de ter as melhores estradas do continente, mesmo a movimentada Mégalos depende do comércio fluvial; entre a Baía da Fechadura, o Lago Acheron, o Lago Estige e os rios que os conectam, ela está repleta de canais. As outras grandes nações dependem principalmente de um ou dois rios.

O Rio da Pedra Azul

Este rio atravessa Gebel-Thamad, ao longo da fronteira que separa al-Haz de al-Wazif, até Tredroy e depois ao longo da fronteira que divide Cardiel de al-Wazif até o mar em Hadaton. O Lorian, que marca parte da fronteira entre Cardiel e al-Haz, é o seu principal afluente, juntando-se a ele em Tredroy. Todas as cidades ao longo de sua extensão, bem como a vizinha Calder, são importantes vilas mercantis. Tal como acontece com o Conn, a maior parte dos mercadores são humanos; aqui, eles

são principalmente Muçulmanos. Uma parte significativa do comércio rio abaixo é composta por madeira e produtos em madeira da Grande Floresta e das comunidades vizinhas. Também há um fluxo constante de comida para Tredroy, mantendo aquela enorme cidade alimentada.

O Rio Conn

O Rio Conn começa nas montanhas de Zarak, atravessa metade de Caithness e passa por quatro cidades principais em Mégalos e al-Wazif antes de desaguar na Baía da Fechadura. Seu maior afluente é o Smoke, que também atravessa Caithness até Mégalos. O Conn é vital para o comércio nos dois países humanos, e apenas um pouco menos importante para Zarak. Eles entregam seus minérios e trabalhos em metal para comerciantes humanos nas nos cursos superiores. Mais abaixo, a maior parte da carga é composta por gêneros alimentícios que se dirigem para Mégalos ou mercadorias que chegam rio acima. Muitos dos mercadores que trabalham na fronteira são goblins Megalanos.

CARDIEL

Limitada ao norte e oeste por reinos Muçulmanos e no sul e leste pelo oceano, Cardiel é um produto das cruzadas Megalanas. Tendo sido inicialmente uma terra de tribos Muçulmanas, depois uma província Imperial, agora um país independente, Cardiel é um híbrido cultural. Embora nominalmente seja Cristão, é o mais tolerante dos países de Ytarria, lar de Cristãos, Muçulmanos, Judeus e pagãos.

Além de sua tolerância religiosa, os Cardielenses são politicamente independentes. Cardiel não tem rei; em vez disso, os nobres Cardielenses escolhem um príncipe, reservando-se o direito de depô-lo caso a posição suba à sua cabeça. Até hoje, nunca houve uma escolha por uma Princesa de Cardiel. Embora rebeldes, os nobres prontamente se uniram para preservar a soberania de Car-

diel. Por meio da dedicação e de relações amigáveis com seus vizinhos, Cardiel desfrutou de muitos anos de paz.

Cardiel é um caldeirão cultural. A maioria do povo e quase toda a nobreza são compostas de Cristãos, mas existem minorias Muçulmanas e pagãs significativas. Alguns dos mercadores e artesãos mais ricos são seguidores do Islã. Muitos nobres residem em solares decorados com arcos, azulejos e murais em estilos geométricos Muçulmanos, em vez de velhos castelos de pedra do passado violento. O Árabe, não o Latim, é a língua erudita, e os aristocratas têm mais probabilidade de conhecê-la do que a língua da Igreja. Além disso, há uma variedade de dialetos locais, e alguns Cardielenses falam derivados do Alemão, Italiano, Espanhol, Gaélico e Ucraniano melhor do que o Inglês.

GEOGRAFIA

A costa norte de Cardiel é acidentada, com poucos ancoradouros bons entre os penhascos, além de Hadaton, na foz do Rio da Pedra Azul. O resto do litoral Cardielense é bastante hospitaleiro. Cardiel possui uma marinha excelente e grandes frotas mercantes e pesqueiras. O terreno é fértil, plano no interior e suavemente ondulado perto da costa.

As maiores cidades estão na costa marítima, exceto Tredroy, situada onde Cardiel encontra al-Haz e al-Wazif, e Calder, na região central. O restante da zona rural é bem cultivado, menos populoso do que o leste de Mégalos, mas mais do que a maioria dos outros lugares. Suas estradas perdem apenas para as Estradas Imperiais Megalanas (pág. 85).

O clima é ameno, com clima quente e invernos suaves, e as colinas costeiras amortecem as tempestades marítimas. Chove mais forte no leste e no sul, mas as planícies do interior não podem ser consideradas áridas, ao contrário de algumas partes de al-Haz. É possível plantar de quase tudo por lá, e Cardiel é a maior fonte de frutas cítricas de Ytarria. As vinhas de Cardiel são conhecidas pela produção dos melhores vinhos de Ytarria.

Não há florestas densas em Cardiel e poucos bosques; a maior parte da terra é usada para pastagem ou cultivo, com pântanos salgados e charnecas rochosas em algumas áreas costeiras. Os grandes animais selvagens são raros, portanto, a falcoaria é mais popular do que a caça com cães de caça.

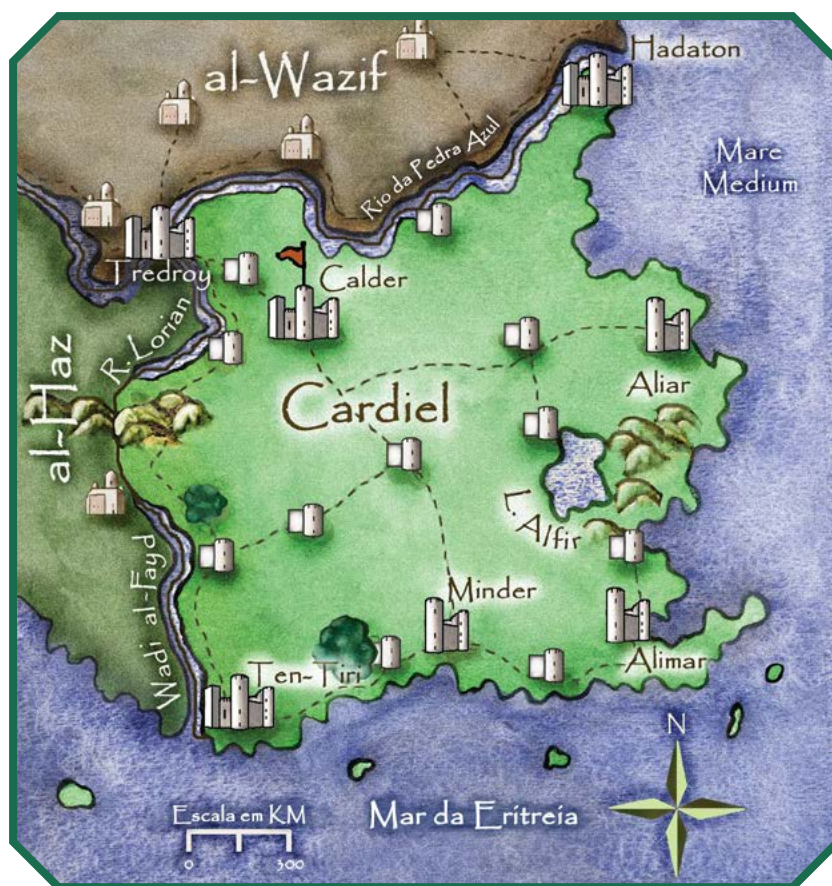
As planícies ocidental e central são famosas pelo excelente gado e grandes rebanhos de merinos. Uma das lãs mais macias e quentes é a Cardielense, e suas cidades são o lar de excelentes artesãos coureiros.

HISTÓRIA

Há mil anos, a parte sudeste de Ytarria era pouco habitada, exceto por comunidades isoladas de elfos e vilas de gnomos. Mesmo depois do Cataclismo, esta área permaneceu praticamente vazia. Por volta de 1200, tribos Muçulmanas começaram a se mudar para a região, em busca de novas pastagens para seus rebanhos. Nos cem anos seguintes, mais humanos se mudaram para o leste, vindos das planícies áridas, gradualmente preenchendo o novo território. Muitos eram Muçulmanos Sunitas, buscando uma terra própria longe do baluarte Xiita do oeste (pág. 120). Mesmo assim, a terra era esparsamente povoada em comparação com o oeste e o norte.

Em 1445, em resposta às cruzadas Megalanas, nasceu a nação de al-Kard. Os homens Cardielenses nunca foram tão unidos quanto os outros países Muçulmanos. Seu autoproclamado Sultão, Said ibn-Mahmud, teve que trabalhar duro para convencer os xeques rivais do perigo que enfrentavam. Por meio de diplomacia habilidosa e ameaças mal veladas, ele conquistou a lealdade das principais tribos.

No entanto, al-Kard quase não foi tocada pelos Megalanos por outros quase 20 anos. A essa altura, Said havia morrido e meia dúzia de xeques, incluindo o filho de Said, estavam envolvidos em uma guerra de sucessão. As frotas Megalanas desembarcaram no Rio da Pedra Azul e os cruzados começaram a invasão do país dividido. Em 10 anos, eles conquistaram grande parte de al-Kard.



Após 20 anos, toda a nação estava sob o domínio Megalano. A região foi rebatizada como província de Cardiel e o Imperador nomeou um vice-rei.

Mais que depressa, Mégalos abriu as terras recém-conquistadas para a colonização. Filhos mais novos e nobres sedentos de poder trouxeram seus súditos para a nova província, às vezes transplantando vilarejos inteiros. O governo Megalano concedeu terras a muitos legionários que lutaram nas Cruzadas. Pouco antes de 1500, Cardiel era densamente povoada e contava com uma agricultura bastante intensa. Os Muçulmanos restantes, cujo estilo de vida dependia de quilômetros de planícies abertas, tiveram pouca escolha a não ser imitar os invasores e fundaram seus próprios vilarejos.

Em 1499, o novo governante da cidade de Calder forçou seus habitantes, ainda predominantemente Muçulmanos, a se converterem ao Cristianismo da noite para o dia, executando todos os que se recusassem. Soldados sob seu comando destruíram todas as mesquitas e mataram centenas de mulás e Muçulmanos proeminentes. Isso só serviu para inflamar a resistência Kardi. Os distúrbios resultantes e as revoltas fronteiriças foram sentidos em todo o Mégalos, e os futuros governantes aprenderam

uma lição de tolerância. Senhores rígidos e intransigentes não vingaram, enquanto a prosperidade veio para aqueles que trataram seus súditos Muçulmanos com sabedoria. Eles descobriram que os homens das tribos eram guerreiros corajosos, honestos e confiáveis, além de agricultores habilidosos. Artesãos e sábios Muçulmanos preservaram o conhecimento da Terra esquecido em outros lugares. As casas desses nobres tolerantes prosperavam; eles herdaram Cardiel.

Nos dois séculos seguintes, a nobreza de Cardiel tornou-se parte de suas terras, às vezes se casando com as filhas de famílias Muçulmanas influentes. A guerra continuou contra al-Haz e al-Wazif, embora cada vez menos violenta, e os esforços Muçulmanos para libertar al-Kard encontraram menos apoio dentro de Cardiel. Os Cardielenses desenvolveram uma verdadeira sociedade multicultural à medida que os conflitos com seus vizinhos se tornavam menos frequentes.

Por fim, os nobres Cardielense perceberam que tinham mais em comum com o inimigo do que com a pátria. Em 1784, eles declararam independência, escolheram um líder e fizeram as pazes com os países Muçulmanos. Depois de uma breve, mas sangrenta, tentativa de reconquistar a província rebelde, Mégalos foi forçado a aceitá-la. A marinha

que havia tomado al-Kard era leal a Cardiel, e a nova nação tinha o apoio de al-Haz e al-Wazif. No entanto, o Ducado de Hadaton permaneceu Megalano por mais 20 anos, até que Cardiel o tomou à força, com a ajuda do Califa de al-Wazif.

O atual Príncipe de Cardiel é Crivelli de Hadaton, que ocupa o cargo há apenas um ano. Relativamente jovem aos 35 anos, ele é um picareta que planeja se manter no cargo por muito tempo. Alguns de seus colegas nobres suspeitam que o príncipe anterior, Allan Micardene, foi assassinado, possivelmente em conluio com o Visconde Guillaume. Na verdade, Micardene morreu de velhice, mas o mero boato tornou o apoio de Crivelli um tanto instável.

SOCIEDADE

Cardiel é administrado por uma frágil aliança de nobres liderados pelo Príncipe. O título de Príncipe não é hereditário; os principais nobres elegem um deles para o cargo de forma vitalícia — ou até que se cansem dele. O Príncipe tem o poder de tributar os nobres e arbitrar suas disputas. Ele também comanda as duas legiões de Cardiel. Em teoria, ele é o soberano dos outros senhores; na prática, ele é simplesmente o primeiro entre pares orgulhosos e bem armados.

Além disso, Cardiel tem um “Conselho dos Plebeus” bem estabelecido, eleito por uma espécie de democracia rude entre os homens livres e cavaleiros da região, cuja tarefa é aconselhar o Príncipe. Embora não tenha nenhum poder ativo como tal, seus membros têm influência suficiente para que apenas um líder tolo os ignore. Consequentemente, a maioria dos lordes passa parte de seu tempo tentando manipular ou corromper os membros do Conselho, enquanto os Cardielenses comuns tentam fazer amizade com seus membros ou ganhar um assento para ganhar a atenção do Príncipe.

Hierarquia Social

Cardiel usa quase a mesma hierarquia de títulos e Status que Mégalos (veja pág. 87), mas com alguns deles trazidos do sistema Hazifense/Wazifense. O Príncipe tem apenas Status 6, mas é geralmente aceito como igual pelos governantes de todas as nações, exceto Mégalos.

A ascensão social em Cardiel é quase tão limitada quanto em Mégalos, mas por razões diferentes. A falta de uma fronteira selvagem e dois séculos de paz significam que servos fugitivos, vilões e filhos mais novos de nobres não têm para onde ir e começar uma

nova vida. A sociedade considera a prática Megalana de comprar hierarquia social o cúmulo do mau gosto. Ainda assim, os nobres Cardielenses não são tão arrogantes quanto seus colegas Megalanos, e bravura, habilidade ou lealdade absoluta são frequentemente recompensadas.

Não-Humanos

Antes da chegada dos humanos, esta região era o lar de poucos seres inteligentes. Havia, e ainda há, várias pequenas comunidades élficas ao longo da costa sul e das ilhas ao largo da costa. Os gnomos já viveram nas colinas do oeste, mas a maioria há muito se mudou para áreas mais calmas. As cidades, ao contrário, são tão cosmopolitas quanto as de Mégalos. Ferreiros anões exercem seu comércio, mercadores goblins vendem seus produtos e os ladrões kobolds agem no meio da multidão. Mesmo um orc ou um repante pode ser visto ocasionalmente.

Magia

Cardiel é uma região de mana normal com pequenas variações locais, particularmente ao longo da costa sul perto dos Atóis Gêmeos que é uma região de mana alta. Os magos Cardielenses gozam de mais liberdade do que se estivessem nos países Muçulmanos, mas são menos respeitados do que os de Mégalos. Mais liberdade significa mais oportunidades de causar resultados espetaculares, e tanto os plebeus quanto a nobreza costumam considerar os magos um tanto desequilibrados e enajados em uma profissão perigosa.

Atividades Militares

Cardiel é uma potência marítima, famosa por sua marinha mercante e pesqueira. Sua frota, composta principalmente de navios pequenos e rápidos com algumas grandes galés de guerra, só perde para a de Mégalos — inferior em número, mas muito superior em habilidade e ousadia. Essa força é sustentada por impostos cobrados pelos senhores. Assim, embora tecnicamente responda ao Príncipe, os senhores, individualmente, são quem

tem a chave do cofre, por assim dizer, e ocasionalmente usam “seus” navios para projetos pessoais. Os invasores Megalanos ocasionalmente visitam a costa de Cardiel, mas descobriram que tais aventuras não valem o sacrifício. Em contraste, os piratas Cardielenses atacam livremente os comerciantes Megalanos.

Além desses ataques, Cardiel se envolve em poucos conflitos. A última grande guerra, com al-Wazif, aconteceu há mais de 150 anos e foi pouco mais do que uma disputa entre dois nobres em lados opostos da fronteira. Uma “jihad” Hazifense menor ocorreu há 70 anos e foi ainda mais breve.

A política interna de Cardiel também é pacífica, em maior medida; a violência em assuntos políticos tem muito mais probabilidade de ser resolvida de homem para homem. No entanto, os nobres mantêm forças de guarda e podem levantar exércitos por meio de recrutamentos e convocando seus cavaleiros. O Príncipe tem duas legiões, mas estão decadentes e seriam consideradas de segunda categoria, se comparadas com as de Mégalos. Elas são financiadas com os impostos que ele recebe dos senhores e com o seu próprio bolso.

A Lei

O sistema legal de Cardiel é um pesadelo jurídico. O código da Sharia, a lei canônica da Igreja, a tradição Judaica e resquícios da lei feudal comum Megalana coexistem pacificamente. Frequentemente, crimes menores ficam impunes quando existe o risco de ofender um grupo ou outro.

Em geral, cada grupo religioso polícia seus próprios membros. Os problemas surgem quando um Cristão é acusado de violência contra um Muçulmano ou um Judeu comete um crime contra um pagão. Criminosos espertos manipulam o sistema em seu benefício, especialmente em Tredroy, com suas fronteiras internacionais. A autoridade final, sob a lei, está com o Príncipe e outros nobres poderosos, mas eles tentam não irritar seus súditos revogando as decisões de tribunais inferiores.

Nomes em Cardiel

Qualquer nome apropriado em nações vizinhas pode ser apropriado para um Cardielense. Às vezes, elementos de diferentes culturas são combinados (por exemplo, Baron Amalric ibn-John at-Ten-Tiri).

Os Lordes

O Conselho dos Lordes é uma federação dos sete maiores nobres de Cardiel. Liderados pelo Príncipe, a quem elegem entre si, governam em um estilo muitas vezes mais marcado pelo egoísmo do que pela harmonia. Crivelli e o Barão Saywell de Alimar formam um bloco, o Conde Faramon de Aliar e o Barão Caius de Minder outro. O Barão Vincent de Calder, o ex-príncipe, colocou Crivelli no cargo, mas está começando a desconfiar dele. O Visconde Guillaume de Tredroy provavelmente se alinharia a Crivelli, se tivesse oportunidade. O Barão Amalric de Ten-Tiri se vê como independente, e poderia se aliar da mesma maneira tanto a Vincent, a quem confia, ou a Guillaume, com quem tem laços econômicos.

Príncipe Anthemius Crivelli

O ex-Duque de Hadaton, faminto por poder, é príncipe há apenas um ano. Ele venceu a eleição com o apoio do Barão Vincent e Barão Saywell. O visconde Guillaume e o conde Faramon dividiram os votos restantes.

Descaradamente manipulador e um tanto amoral, ele parece se encaixar melhor nas intrigas da corte de Mégalos do que para a diplomacia áspera de Cardiel. No entanto, ele convenceu vários outros senhores de que é mais inteligente, mais amigável ou mais poderoso do que realmente é. Este castelo de cartas pode se transformar em uma base de poder real ou pode ruir ao redor dele.

Em sua maior parte, os vários códigos legais de Cardiel não difere dos seus equivalentes de outros reinos, particularmente Caithness e al-Wazif. Existem, no entanto, três costumes que são únicos a Cardiel. Primeiro, a liberdade religiosa é garantida. Em Cardiel, nenhuma religião é proibida e mesquitas e igrejas ficam lado a lado. Até os pagãos se encontram abertamente. Demonstrações de intolerância levam a acusações de perturbação da paz. Ninguém está imune. Isso causou a secularização da Ordem dos Miquelitas (pág. 64) após a rebelião, e a expulsão dos Hospitalários (pág. 62) 60 mais tarde.

Em segundo lugar, não há morte por tortura. Em vez disso, os piores criminosos são enviados para a Guilda dos Magos para servir de cobaia em experiências. A maioria dos Cardielenses considera isso humano. Afinal, um ou dois em cada cem acabam sobrevivendo.

Por último, não há escravidão. A cada mudança de governo, a questão de quem seria dentro da lei ou mesmo seguro para escravizar tornou-se mais confusa, e o governo Cardielense oficialmente proibiu isso no final do século XVIII. Os escravos nem mesmo podem ser transportados pelo país. Quem foge da escravidão estrangeira para Cardiel torna-se livre, sem obrigações ou dívidas. Isso às vezes causa relações tensas com as nações vizinhas.

AVENTURAS EM CARDIEL

Cardiel tem pouca vida selvagem, exceto o mar, e nenhuma atividade militar em grande escala. Exploradores e combatentes acham isso chato. Dito isso, o que existe são *pessoas*, em uma grande diversidade de religião, cultura, raça e filiação política. Essa diversidade causa atrito e é ilegal — e muitas vezes estúpido — resolver esse atrito por meio da violência em larga escala.

Isso faz de Cardiel um país onde os problemas são resolvidos em escala pessoal, por meio de furtividade durante a

noite e campeões cuidadosamente escolhidos durante o dia. O Conde Faramon de Alimar, por exemplo, precisa de espíões confiáveis para mantê-lo informado sobre as atividades do príncipe Crivelli. Em outras palavras, há uma alta demanda por PdJs. Cardiel é, portanto, o cenário inicial recomendada para novos jogadores em RPG ou em Yrth.

Em terra, as aventuras podem envolver salteadores de estrada, magos excêntricos e maquinacões políticas. No entanto, muitas aventuras giram em torno do mar. Piratas (pág. 97) são comuns, assim como contrabandistas e mercados cruéis. A costa leste também é o lar de tribos de elfos do mar e do povo do mar, alguns dos quais sabem de navios naufragados cheios de tesouros...

AS REGIÕES DE CARDIEL

Cardiel tem sete domínios importantes, incluindo Tredroy Oriental.

Aliar

Este porto na costa leste de Cardiel fica a uma curta distância das ilhas Megalanas. Assim, geralmente é a primeira parada dos navios mercantes Megalanos com destino a Araterre e é um importante centro comercial. É famosa pelos vinhos produzidos nas colinas ao sul da cidade e por seus produtos de lã.

Os numerosos riachos, enseadas e baías ao longo da costa ao sul de Aliar são refúgios para piratas que atacam principalmente os mercadores Megalanos. O problema dos piratas tornou-se tão sério que o Conde Faramon usa sua frota privada para fornecer escoltas acessíveis aos mercadores Megalanos. Faramon quase não foi capaz de conseguir apoio para sua cruzada anti-pirataria, já que eles costumam atacar Mega-

Conde Faramon de Aliar

O Conde Faramon, agora com 60 anos, perdeu as duas últimas eleições para Príncipe de Cardiel. Como o príncipe atual é 25 anos mais jovem do que ele, é improvável que Faramon viverá para disputar outra eleição, a menos que algo seja feito. Ele tem uma má opinião tão forte sobre Crivelli que até mesmo considerou o assassinato, mas preferiria que os outros senhores decidissem remover Crivelli por má conduta ou incompetência. Ele, portanto, vigia atentamente cada passo do Príncipe e montou uma rede de espionagem.

Faramon foi um excelente marinheiro em sua juventude e hoje é um líder habilidoso, experiente e poderoso. Cristão, ele é, e se parece, em parte Árabe. Normalmente franco e direto, a necessidade de espionar seu próprio Príncipe desgasta sua consciência.

Barão Saywell de Alimar

Aos 30, Saywell é o nobre mais jovem do Conselho dos Lordes. Ele assumiu sua posição quando seu pai, o Barão Howarth, se engasgou com um osso de galinha há cinco anos. Como seu pai tinha sido um megalomaniaco e presunçoso narcisista, Saywell derramou poucas lágrimas.

Saywell é um líder moderadamente competente, especialmente com a ajuda que está recebendo do resto de sua família. No entanto, ele se preocupa em não estar à altura da tarefa e não quer que os senhores mais velhos saibam disso. Crivelli pretende tratá-lo como um igual, e Saywell votou nele para Príncipe como uma demonstração de solidariedade. Crivelli considera Saywell muito fácil de manipular, e é por isso que ele tratou de arranjar aquele “osso de galinha” antes de qualquer coisa.

lanos. O Príncipe atual é especialmente desinteressado em resolver a situação, já que problemas em Aliar significam mais negócios para Hadaton.

Alimar

A cidade de Alimar foi a segunda cidade de Cardiel a ser privilegiada com uma carta-patente. Encontra-se em uma baía protegida no sudeste de Cardiel, nas únicas montanhas verdadeiras da nação. As principais exportações da região são uvas, laranjas, cana-de-açúcar e os produtos de muitas fazendas de manatis.

A península e as pequenas ilhas a sudeste de Alimar são o lar da principal população élfica de Cardiel. Eles têm meia dúzia de pequenas comunidades aqui. Embora tecnicamente vassalos do Príncipe, eles são deixados em paz e por sua própria conta. Ocasionalmente, um jovem elfo emigra para a cidade para experimentar a vida humana. Como resultado, Alimar é um dos poucos lugares em Ytarria onde meio-elfos são comuns. Na verdade, o Barão Arannior de Tabir, um feudo rural a sudoeste da cidade, é meio-elfo.

Antes da abertura de Araterre, Alimar era um pequeno porto. Seu afastamento das costas estrangeiras tornava-a pouco mais do que uma vila de pescadores. Agora o porto de Alimar começa a rivalizar com o de Aliar, cujo povo se ressentia profundamente com a perda de comércio.

Calder

Pequena para os padrões Megalanos, mas enorme comparada às cidades do interior Cardielense, a cidade de Calder é próspera. Localizada no coração das planícies do noroeste, é ofuscada apenas por Tredroy. A principal indústria regional é a pecuária, e Calder é onde os senhores locais vão para vender gado e comercializar suprimentos e itens de luxo.

Grande parte da prosperidade de Calder pode ser atribuída ao mandato do Barão Vincent como Príncipe. Durante a década de 1980, ele usou as receitas dos impostos para melhorar as estradas que levavam a Calder e subsidiou empreendimentos comerciais. Tendo enriquecido a si mesmo e a seus súditos, Vincent alegremente abandonou o posto de Príncipe e começou uma carreira como formador de opinião, apenas. Ele fez alguns inimigos durante seu governo, no entanto, e Calder ainda fervilha de política.

Hadaton

Hadaton é a cidade natal do Príncipe Crivelli e, portanto, a capital de Cardiel. É também o mais Megalano

e o mais Cristão de todos os feudos de Cardiel. Mégalos conquistou essa região primeiro e a manteve por mais tempo. Localizada na foz do Rio da Pedra Azul, com costas rochosas ao norte e ao sul, é o maior porto marítimo em várias centenas de quilômetros. É também a porta de saída pela qual as mercadorias de Tredroy viajam para chegar ao oceano, e Hadaton fatura com cada navio que passa. A terra ao redor é verde e fértil, embora um pouco mais fria do que a maioria de Cardiel.

Apesar dos esforços de muitos senhores Cardielenses, Hadaton é um bastião do conservadorismo e, relativamente falando, da intolerância religiosa. Os Muçulmanos, embora sejam certamente livres para adorar sem serem assediados fisicamente, têm a desvantagem do Estigma Social (Cidadão de Segunda Classe) aqui. Os pagãos sofrem indignidades semelhantes e devem ser cuidadosos para não despertar os temores supersticiosos de seus vizinhos.

O Ducado está nas mãos da poderosa família Crivelli há mais de cem anos. Agora que o príncipe Anthemius Crivelli está cuidando de Cardiel como um todo, o governo local fica a cargo do Conde Furius Crivelli, governador da cidade de Hadaton e primo do Príncipe. Embora Furius seja leal a Anthemius e igualmente desonesto, ele não é tão inteligente, e os inimigos de Anthemius suspeitam que Furius pode ser um ponto fraco na estrutura de poder Crivelli.



Minder

O principal feudo na costa sul de Cardiel é o Baronato de Minder. Possui férteis terras agrícolas e fatura bastante dinheiro com suas lavouras, bem como bastante alimento para a população local. Pomares de frutas cítricas e oliveiras ficam entre campos de cana e trigo. A terra também é boa para gado, e os artigos de couro Minder alcançam altos preços em terras tão distantes quanto Caithness. A cidade de Minder possui o maior estaleiro de Cardiel; uma das poucas florestas do país, conhecida como Floresta do Armador, fica nas proximidades.

Nos últimos anos, um antigo bando de centauros nômades se estabeleceu em um local a nordeste de Minder. Eles pagam o aluguel da terra com a venda de artesanato, trabalham como vaqueiros e ajudam na colheita da laranja. O bando inclui um ferreiro *brilhante*: um sábio centauro em uma profissão incommon. Embora rude, ele está disposto a aceitar encomendas de humanos e até começou a dar aulas semanais de metalurgia; ele parece ter lido todos os livros Ytarrianos sobre o assunto e tem perícias em um NT4 solidamente efetivo. Como ele aprendeu seu ofício é desconhecido.

Ten-Tiri

Ten-Tiri é um pequeno porto marítimo no canto sudoeste de Cardiel. Localizado na foz do Rio Wadi al Fayd, o porto serve grande parte do sul de al-Haz e Cardiel. A terra ao redor de Ten-Tiri é seca e quente. O trigo e o algodão são as principais culturas; ovelhas e cabras são os animais mais comuns. Pequenos vilarejos de pescadores alinham-se nas praias próximas à cidade.

O feudo é grande e pouco povoado para padrões Cardielenses, e um tanto isolado. Localizada no extremo oposto

a Hadaton, Ten-Tiri também está politicamente e teologicamente distante da capital. A maioria dos cidadãos é Muçulmana e a cultura é tolerante e amigável.

Ten-Tiri teve problemas repetidos com agitadores Xiitas de al-Haz. Os mulás fanáticos cruzam o rio e pregam que os Muçulmanos da cidade devem expulsar os Cristãos que estão entre eles. Isso ofende tanto os Cristãos quanto os Muçulmanos tolerantes, principalmente os Sunitas da cidade. O Barão Amalric ainda não encontrou uma maneira de dissuadir os Xiitas e simplesmente os deporta sempre que causam problemas. No entanto, ele está sob considerável pressão da comunidade Cristã para fazer um deles um exemplo. Isso é politicamente impossível; eles são cidadãos Hazifenses, bem como são considerados homens santos Muçulmanos, independentemente de quão detestáveis e equivocados eles sejam. Ele está procurando ansiosamente por uma solução melhor.

Barão Vincent de Calder

Vincent foi Príncipe de Calder de 1976 a 1990, quando deixou o cargo voluntariamente. Embora ele seja baixo, obeso e calvo, ninguém comete o erro de subestimá-lo. Ele foi um príncipe eficaz e continua sendo um barão inteligente. Os cidadãos de Calder o adoram, fazendo com que ele tenha influência no Conselho dos Plebeus. Na casa dos 60 anos, ele é um administrador inteligente com uma facilidade surpreendente para fatos e números.

Vincent escolheu seu sucessor, Allan Micardene, e fez a maior parte do trabalho político que resultou na eleição de Micardene. Vincent acredita que repetiu o processo com Crivelli, mas agora que Crivelli não quer mais seus conselhos, ele começa a se perguntar quem foi escolhido quem, na verdade. Ele está preocupado em, talvez, precisar encontrar uma maneira de se tornar Príncipe novamente, pelo bem de Cardiel.

TREDROY: A CIDADE DAS TRÊS LEIS

Tredroy se espalha ao longo de dois rios e em três países diferentes. É a segunda maior cidade de Ytarria depois de Mégalos, com uma população de 200.000 habitantes. É também um porto próspero, já que o Rio da Pedra Azul é navegável em quase toda a sua extensão, que serve grandes porções do sul de al-Wazif, do nordeste de al-Haz e do noroeste de Cardiel. É um lugar de sofisticação, diplomacia, comércio... e de facadas em becos, brigas nas docas e duelos de magos. Seu nome vem da frase "*três droits*" ou "três leis".

História

Pescadores Cristãos fundaram a aldeia de Paradin na confluência dos rios Lorian e Pedra Azul em 1180. Os Cristãos eram escassos na área e eles sentiram a necessidade de se reunir em um local razoavelmente defensável. Em poucas décadas, Paradin era o lar de várias centenas de pessoas e se tornou um centro mercantil. A vila rapidamente se tornou religiosamente diversa, principalmente quando um mercador Cristão local chamado Victor le Perdu começou a contratar membros de tribos Muçulmanas como guardas de caravana. Em 1347, outro mercador, Isaak bar Hanan, fundou a Companhia de Aventureiros Paradin, que de uma forma ou de outra influenciou a economia da cidade até os dias de hoje.

A cidade foi sitiada, conquistada e saqueada repetidamente nos dois séculos seguintes — pela Primeira

Barão Amalric ibn-John at-Ten-Tiri

Amalric, de 57 anos, é o barão Muçulmano mais importante de Cardiel. Separado do resto do Conselho dos Lordes geograficamente e pela fé que professa, ele passa a maior parte do tempo lidando com o bem-estar de seus súditos, e muito pouco nas disputas políticas que preocupam outros nobres. Sua devoção a seu povo conquistou sua intensa lealdade. Seu único vínculo político, e um menor, é com o visconde Guillaume, que obteve seu voto na última eleição prometendo um acordo comercial favorável. Amalric corretamente suspeita que Guillaume o despreza, mas negócios são negócios, e Guillaume está a centenas de quilômetros de distância.

Cruzada (1365), pelo Paxá Ali ibn-Hayyam (1381), pelo Príncipe Ivor Romulus (1425), pelo Paxá Javad (1443), pelo General Lorde Regis Marin (1458), pelo Paxá Javad novamente (1460), pela Grande Cruzada (1470) e por uma força conjunta entre al-Haz e al-Wazif (1523). O apelido “Tredroy” surgiu logo depois que al-Kard se tornou Cardiel (em 1470), como reconhecimento da situação única da cidade entre três nações, e se tornou oficial em 1496.

Pouco tempo depois, a Guilda dos Magos e os diversos governos existentes em Tredroy decidiram formalizar a forma como a cidade era governada, para minimizar o atrito que atrapalhava o comércio. Em 1524, os magos criaram a Ilha do Conselho, e o Conselho Municipal mudou-se para ela e tornou-se um órgão governante efetivo. Em 1589, representantes do Califa de al-Wazif, do Sultão de al-Haz e do vice-rei de Cardiel concederam a Tredroy sua carta-patente.

Tredroy sobreviveu à jihad Hazifense de 1775 ileso, e enfrentou a contra-invasão Megalana e atravessou o processo de independência Cardielense, de maneira igualmente tranquila. Os últimos dois séculos testemunharam prosperidade e crescimento. Também houve algumas mudanças no governo da cidade, à medida que o Conselho se expandia gradualmente e adquiria o controle centralizado sobre os impostos.

Barão Caius de Minder

Aos 79 anos, Caius é um aristocrata Cardielense muito velho e muito respeitado. Ele ainda é extremamente saudável e foi chamado de “O Barão de Carvalho” por seus súditos e colegas. Ele tem idade suficiente para se lembrar da disputa de fronteira Hazifense em 1935 (seu pai lutou nela) e fez um estudo de estratégia militar. Ele daria um excelente general em tempo de guerra. Embora seja razoavelmente honesto, ele é cético em relação à política. Ele, portanto, acha as tramoias do Príncipe irritantes, não a ponto de enforcá-lo. Ainda assim, ele apoiaria alegremente seu aliado de longa data, Conde Faramon, em qualquer tentativa razoavelmente legítima de remover Crivelli.

Layout e Arquitetura

Em Tredroy, o Rio Lorian flui para o norte até desaguar no Rio da Pedra Azul que corre de leste a oeste. A Wazifense Tredroy Setentrional fica ao norte do Rio da Pedra Azul, com a Hazifense Tredroy Ocidental a oeste do Rio Lorian, e a Cardielense Tredroy Oriental ficando a leste do Rio Lorian. A Ilha do Conselho, território “neutro”, fica no meio da confluência dos dois rios. Meia dúzia de pontes conectam as três partes da cidade; nenhuma vai para a Ilha do Conselho, mas há um serviço regular de balsa. A ilha, além do Salão do Conselho, tem vários escritórios para funcionários do governo, uma pequena estalagem e diversos cafés.

As porções Setentrional e Ocidental de Tredroy são, respectivamente, as maiores cidades de al-Wazif e al-Haz. (Tredroy Oriental é a terceira em Cardiel depois de Hadatou e Aliar.) Tredroy Setentrional conta com as seções mais antigas, ricas, pobres e ocupadas de toda a cidade, incluindo o cosmopolita distrito comercial, o distrito acadêmico de Alati, o Bairro Judeu e a seção sombria conhecida como As Docas. A arquitetura em Tredroy Setentrional é principalmente Islâmica, com uma mistura de construção robusta de estilo europeu.

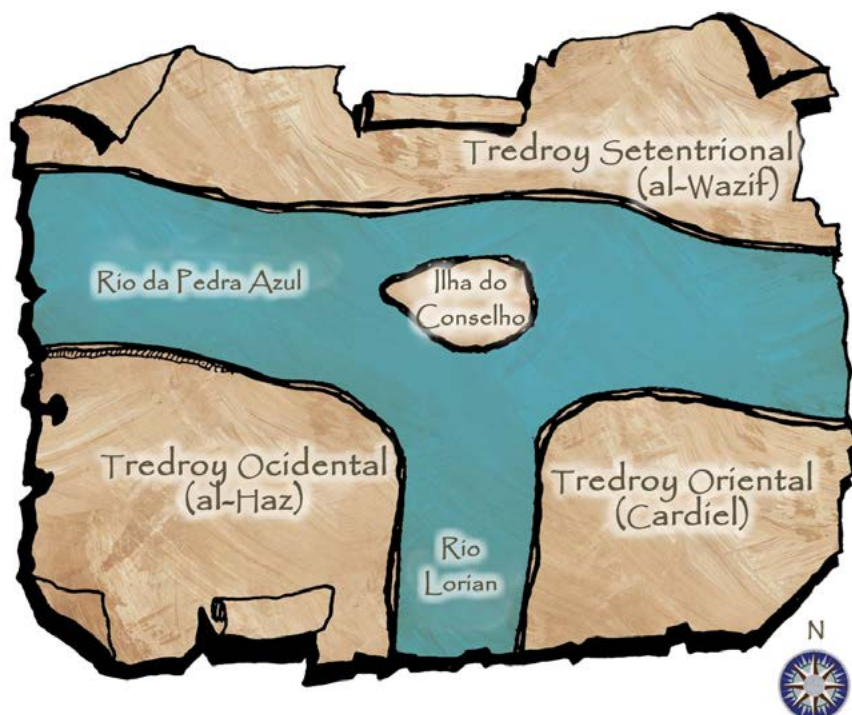
Tredroy Ocidental é um pouco menor e mais silenciosa. Também é visivelmente mais Muçulmana, tanto na arquitetura quanto na cultura. A maioria dos edifícios é mais recente e o extremo sul da Tredroy Ocidental ainda tem algumas fazendas.

Tredroy Oriental tem um toque Imperial distinto, com muitos monumentos e construções que datam de quando Cardiel fazia parte de Mégalos. É lá que está o Bairro Chinês de Tredroy. Parte da Tredroy Oriental é o feudo de Lurnan, propriedade ancestral do visconde Guillaume.

Governo

Tredroy tem três governadores e o Conselho Municipal. Seus respectivos direitos e poderes estão previstos na Carta-Patente da Cidade de Tredroy, que data de 1589. É um documento muito complicado, mas, em resumo, os governadores são responsáveis pelo direito penal, pela manutenção da ordem pública e pela defesa de seus respectivos territórios. O Conselho Municipal é responsável pelos serviços públicos e impostos locais.

O governador da Tredroy Oriental é nomeado pelo Príncipe de Cardiel. O cargo foi anteriormente ocupado por Allan Micardene, que também foi Príncipe de 1990 a 2004. O atual governador é o Visconde Guillaume de Laney de Lurnan. Ele é membro de uma



das mais antigas linhagens nobres de Cardiel e desprezava Micardene por considera-lo um novo-rico mercador sem nascimento. Micardene se tornar príncipe foi uma bênção ambígua para Guillaume. A ideia de alguém passar de mercador a Príncipe no decorrer de uma vida era insuportável, mas significava que Tredroy Oriental se tornaria a capital, para benefício econômico de Guillaume. Também significava que Micardene passaria grande parte de seu tempo cuidando de Cardiel como um todo, deixando Guillaume estender sua influência dentro da cidade.

O Príncipe Micardene morreu, aparentemente de velhice, em 2004. Guillaume assumiu o cargo de governador provisório de Tredroy Oriental e se ofereceu como candidato a Príncipe. Antes da eleição, Crivelli o abordou e sugeriu que a morte de Micardene poderia não ter sido natural e que, se ele próprio fosse eleito, ficaria feliz em confirmar Guillaume em seu papel como governador. Guillaume, no entanto, decidiu se candidatar a Príncipe de qualquer maneira e perdeu. Crivelli acabou confirmando Guillaume como governador de todo jeito, e Guillaume agora está muito incerto de sua relação com seu novo príncipe. Eles se entendem, apesar da falta de apoio de Guillaume, ou haverá outra morte “natural”?

Nesse ínterim, Guillaume (agora com 51) governa Tredroy Oriental da melhor maneira que pode... mas ele não é um bom administrador. Ele recebe amplo apoio de seu aliado muito mais inteligente, o Barão Adrien Dorilis.

O governador de Tredroy Setentrional é nomeado de forma vitalícia pelo Califa de al-Wazif e é chamado de Emir. O Emir atual é Jannar abu Talha al-Paradin, um mago poderoso e antigo. Ele tem mais de 130 anos, embora pareça estar na casa dos setenta. Ele é o homem mais influente de Tredroy, com uma rede de agentes por toda a cidade. Ele sabe

A ideia de alguém passar de mercador a Príncipe no decorrer de uma vida era insuportável...

que não lhe resta muito tempo e está tentando encontrar alguém adequado para ser seu sucessor; o Califa quase certamente aceitará sua recomendação.

O Paxá de Três Rabos de Cavalo, Khalid Abdallah ibn-Ali al-Paradin, é o governador hereditário de Tredroy Ocidental. O Paxá, de 42 anos, é um Muçulmano muito rigoroso e devoto, além de ser um líder competente. No entanto, as complexidades e as intrigas da política estão um pouco além de sua capacidade, e muitas coisas acontecem pelas suas costas.

O Conselho Municipal tem 30 membros. As guildas indicam 13, os três governadores indicam um cada e os líderes religiosos indicam outros quatro. Todos os indicados têm mandato de um ano. Os outros 10 membros do Conselho são eleitos pelo povo e têm mandatos de três anos. O Conselho escolhe um Prefeito entre os dez; suas funções são principalmente cerimoniais e processuais.

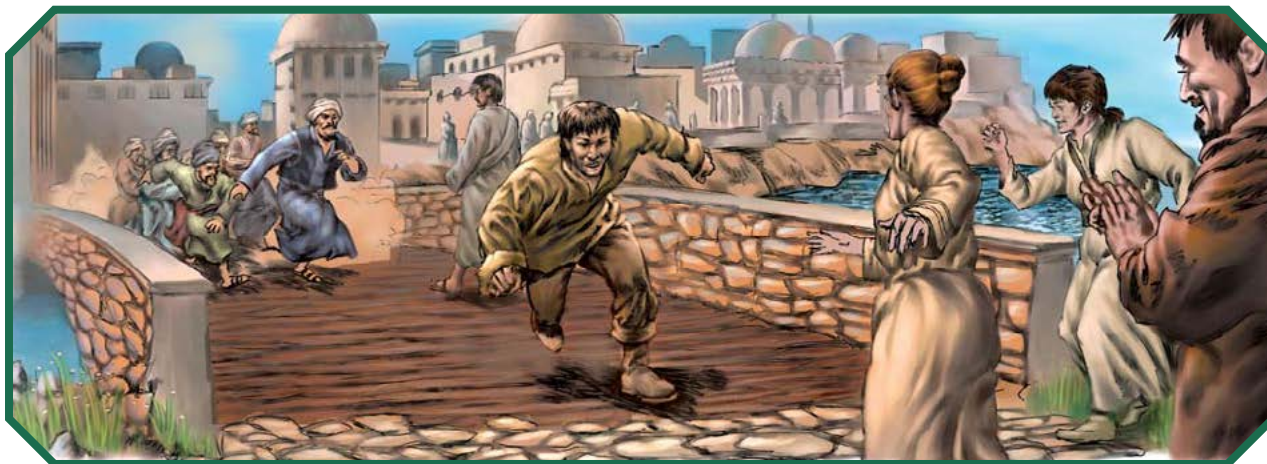
As leis em Tredroy variam, sendo mais estritas em Tredroy Ocidental e mais relaxadas em Tredroy Oriental. Dito isso, as três partes da cidade cooperam totalmente em questões de impostos, guildas e aplicação da lei.

Em Tredroy Ocidental, todos os não-Muçulmanos devem usar uma braçadeira ou bandana branca o tempo todo. Uma leve surra é a punição típica por não fazê-lo. Fingir deliberadamente ser Muçulmano é punido com muito mais severidade.

Tredroy Setentrional é mais relaxada, embora o desrespeito aos líderes religiosos Muçulmanos ou à nobreza seja levado muito a sério. Seus tribunais são, surpreendentemente, quase seculares. Tredroy Setentrional também tem uma tarifa única sobre as mercadorias que entram naquela parte da cidade, de 10% do valor que ultrapassar um talento (\$1.000). Os guardas da ponte são bons em seu trabalho, mas não são imunes a subornos.

As leis de Tredroy Oriental são baseadas na lei secular de Cardiel e são razoavelmente justas. Os tribunais são imparciais e muitos contratos são prioritariamente registrados em Tredroy Oriental. Tredroy também tem um tribunal canônico Cristão. Sua jurisdição principal é sobre os clérigos da Igreja, mas pode julgar os cidadãos por blasfêmia, heresia e prática de magia maligna.

Ao contrário de Tredroy Setentrional e Ocidental, a Cardielense Oriental não tem escravidão. A Guilda dos Escravagistas não opera lá, e um escravo que atravessa o rio pode reivindicar a liberdade — embora haja um risco significativo de ser recapturado e trazido de volta ilegalmente. Esta é a maior fonte de atrito entre as três partes da cidade. Um movimento abolicionista ativo explora a situação, às vezes causando problemas suficientes para se tornar impopular em Tredroy Oriental, apesar de sua imagem romântica.



Barão Adrien Dorilis

O Barão Adrien Dorilis é a aliado e confidente de Guillaume desde a vida toda. Ele também é um dragão disfarçado. O verdadeiro Adrien morreu na infância; o dragão Dexnavi estava esperando por essa oportunidade e, na forma transformada, conseguiu assumir esse papel. Ele tem sido o Barão Dorilis há mais de 50 anos — uma fração insignificante de seus 1.200 anos — e passou mais de uma década sem mudar de volta para a forma de dragão.



Dexnavi tem grande interesse pela política humana. É basicamente um hobby, mas ele acredita que pode se tornar importante se os humanos continuarem a se multiplicar e se expandir para dentro de territórios de dragões. Seu projeto atual de longo prazo é transformar Tredroy em um próprio país independente. Ele espera que isso leve pelo menos mais 20 anos, e talvez até um século inteiro.

A maioria de suas manobras atuais giram em torno de melhorar a posição e habilidades de Guillaume, e distanciá-lo do resto do Conselho de Lordes Cardielense. Guillaume confia totalmente nele, sem desconfiar da natureza do amigo, nem mesmo de que ele está sendo manipulado. Dexnavi também pode ser responsável pelo fato dos elfos em Tredroy ocasionalmente aparecerem mortos; ele desempenhou um papel sórdido na história élfica pré-Cataclismo, é nominalmente citado em suas lendas, e teme que eles possam descobrir o seu disfarce.

Dorilis aparenta ser ruivo e de olhos verdes nos seus 60 anos. As pessoas começaram a chamá-lo de “bem preservado”, então ele começou a deixar os cabelos um pouco grisalhos. Em uma ou duas décadas, ele terá que mudar de papel e está pensando em contratar alguém para interpretar o papel de um filho há muito perdido. Então Adrien poderá morrer, esse ator será despachado para Araterre, e Dexnavi pode tomar seu lugar, representando mais uma vez.

Dexnavi é muito inteligente e ocasionalmente fica frustrado quando os outros não aceitam seus conselhos. Ele não é, entretanto, onipotente e aprendeu a respeitar tanto Crivelli quanto Vincent como políticos; eles ainda não estão cientes de suas tramoias. Ele é um mago experiente; o estudo intensivo da escola de Controle do Corpo permitiu que ele interiorizasse em si o seu poder, dando-lhe a vantagem Morfose.

Dexnavi (795 pontos)

Idade 1.200; 12,80 m; 1.550 kg; dragão; escamas e olhos verdes. (Suas estatísticas como Dorilis aparecem em seguida.)

ST 32 [0]; **DX** 14 [0]; **IQ** 17 [20]; **HT** 15 [0].

Dano 3d+1/6d-1; BC 102 kg; PV 32 [0]; Vontade 17 [0];

Per 19 [0]; PF 35 [0].

Velocidade Básica 7,25 [0]; Deslocamento Básico 7 [0]; Esquiva 10.

Antecedentes Sociais

NT: 3.

FC: Região Cristã [0]; Região Muçulmana [1].

Idiomas: Dracônico (Materna) [0]; Inglês (Materna) [6]; Arlesiano (Com Sotaque; Sem custo a partir do Inglês) [0]; Árabe (Materna) [6]; Ladino (Materna) [6]; Latim (Com Sotaque) [4]; Patoá de Tredroy (Com Sotaque) [4].

Vantagens

Carisma 2 [10]; Destemor 2 [4]; Dragão Monstruoso (pág. 228) [444]; Equilíbrio Perfeito [15]; Hipoalgia [10]; Intuição [15]; Morfose [100]; Obstinado [5]; Olfato Discriminatório [15]; Riqueza (Muito Rico) [30]; Terror [30]; Visão Noturna 4 [4].

Desvantagens

Avareza (12) [-10]; Inimigos (Elfos; 6 ou menos) [-15]; Insensível (Apenas em relação a não-dragões, -10%) [-4]; Obsessão (Fazer de Tredroy uma nação independente) (15) [-5]; Sem Imaginação [-5].

Peculiaridades: Chauvinista; Orgulhoso; Suavemente comilão. [-3]

Perícias

Acrobacia Aérea-13 (DX-1) [2]; Administração-16 (IQ-1) [1]; Assuntos Atuais/NT3 (Tredroy)-18 (IQ+1) [2]; Assuntos Atuais/NT3 (Ytarria)-17 (IQ+0) [1]; Ataque Inato (Sopro)-14 (DX+0) [1]; Conhecimento Oculto (Dragões)-16 (IQ-1) [1]; Conhecimento do Terreno (Tredroy)-18 (IQ+1) [2]; Conhecimento do Terreno (Ytarria)-17 (IQ+0) [1]; Connoisseur (Gastronomia)-16 (IQ-1) [1]; Detecção de Mentiras-17 (Per-2) [1]; Diplomacia-16 (IQ-1) [2]; Disfarce/NT3-16 (IQ-1) [1]; Dissimulação-17 (IQ+0) [2]; Economia-15 (IQ-2) [1]; Falsificação/NT3-15 (IQ-2) [1]; Fisiologia/NT3 (Dragão)-16 (IQ-1) [2]; Fisiologia/NT3 (Humano)-16 (IQ-1) [2]; Heráldica-16 (IQ-1) [1]; História (Século XX Ytarriano)-15 (IQ-2) [1]; História (Cardielense)-15 (IQ-2) [1]; Interrogatório-16 (IQ-1) [1]; Intimidação-16 (Vont-1) [1];

Continua na próxima página...

Jurisprudência (Tredroy Oriental)-15 (IQ-2) [1]; Leitura Dinâmica-16 (IQ-1) [1]; Linguagem Corporal-18 (Per-1) [1]; Mímica/Pantomima-17 (IQ+0) [1]; Naturalista-15 (IQ-2) [1]; Pesquisa/NT3-16 (IQ-1) [1]; Política-18 (IQ+1) [4]; Propaganda/NT3-16 (IQ-1) [1]; Sobrevivência (Montanha)-18 (Per-1) [1]; Sociologia-17 (IQ+0) [4]; Soltar-13 (DX-1) [1]; Taumatologia-18 (IQ+1) [2]*; Trato Social-17 (IQ+0) [1]; Voo-16 (HT+1) [4].

Mágicas

Alterar Corpo-18 [1]*; Alterar Feições-18 [1]*; Analisar Mágica-18 [1]*; Anular Mágica-18 [1]*; Aporte-18 [1]*; Apressar Fogo-18 [1]*; Atear Fogo-18 [1]*; Atrofiar Membro-18 [1]*; Aura-18 [1]*; Calor-18 [1]*; Chama Essencial-18 [1]*; Chama Fantasmagórica-18 [1]*; Chuva de Fogo-18 [1]*; Coceira-18 [1]*; Contramágica-18 [1]*; Criar Fogo-18 [1]*; Detecção de Magia-18 [1]*; Dor-18 [1]*; Embriaguez-18 [1]*; Emprestar Energia-18 [1]*; Enjoo-18 [1]*; Espasmo-18 [1]*; Estorvar-18 [1]*; Extinguir Fogo-18 [1]*; Frio-18 [1]*; Fumaça-18 [1]*; Identificar Mágica-18 [1]*; Imunidade ao Fogo-18 [1]*; Imunidade ao Frio-18 [1]*; Inabilidade-18 [1]*; Leitura da Mente-18 [1]*; Localizador-18 [1]*; Localizar Água-18 [1]*; Localizar Fogo-18 [1]*; Localizar Terra-18 [1]*; Metamorfose (Cavalo)-17 [1]*; Metamorfose (Gorila)-17 [1]*; Metamorfose (Píton)-17 [1]*; Metamorfose Permanente (Gorila)-17 [1]*; Moldar Fogo-18 [1]*; Morte Candente-17 [1]*; Paralisar Membro-18 [1]*; Percepção de Emoção-18 [1]*; Percepção de Inimigos-18 [1]*; Percepção de Veracidade-18 [1]*; Rastrear-18 [1]*; Recuperar Energia-18 [1]*; Resistência ao Fogo-18 [1]*; Retardar Fogo-18 [1]*; Tepidez-18 [1]*; Tolice-18 [1]*; Toque Mortal-18 [1]*; Tranca Mágica-18 [1]*; Transformar Corpo-18 [1]*; Visão da Morte-18 [1]*.

* +3 pela Aptidão Mágica.

Modelo Humano Aprimorado de Dexnavi (468 pontos)

Quando Dexnavi muda para a forma humana, ele mantém muitos de seus traços draconícos. Em termos de jogo, seu modelo racial “humano” é substancialmente mais poderoso do que o padrão.

Modificadores de Atributos: ST+12 [120]; DX+2 [40]; IQ+6 [120]; HT+5 [50].

Modificadores de Características Secundárias: Per+2 [10]; PF +20 [60].

Vantagens: Aptidão Mágica 3 [35]; Controle do Metabolismo 9 [45]; e Idade Imutável [15].

Desvantagens: Dependência (Mana, Muito Comum, Constantemente) [-25]; e Solitário (15) [-2].

Barão Adrien Dorilis (804 pontos)

Idade 63; 1,72 m; 70 kg; Humano caucasiano; cabelos ruivos, olhos verdes.

ST 22 [0]; **DX** 12 [0]; **IQ** 17 [20]; **HT** 15 [0].

Dano 2d/4d; BC 48 kg; PV 22 [0]; Vontade 17 [0]; Per 19 [0]; PF 35 [0].

Velocidade Básica 6,75 [0]; Deslocamento Básico 6 [0]; Esquiva 9.

Antecedentes Sociais

Mesmos que Dexnavi.

Vantagens

Mesmas que Dexnavi, exceto que deve-se substituir o Modelo Humano Aprimorado de Dexnavi [468] por Dragão Monstruoso [564], e acrescentar Status 3 [15].

Desvantagens

Mesmas que Dexnavi (incluindo as Peculiaridades), exceto que deve-se acrescentar Segredo (Dragão manipulador; possível morte) [-30].

Perícias

Mesmas que Dexnavi, exceto que o NH de suas três perícias baseadas em DX cai 2 níveis, ficando Acrobacia Aérea-11 [2]; Ataque Inato (Breath)-12 [1]; e Soltar-11 [1]. (É claro, ele não pode usar essas perícias na forma humana, de qualquer maneira!)

Mágicas

Mesmas que Dexnavi.

As Guildas

A cidade de Tredroy está totalmente na mão das suas guildas. Eles controlam os negócios da cidade, com pouca fiscalização. Os chefes das guildas determinam 13 assentos no Conselho Municipal e podem facilmente obter o apoio de pelo menos cinco outros membros em qualquer assunto relevante. As guildas protegem seus monopólios impetuosamente e cobrem todos os aspectos da vida econômica da cidade.

As duas guildas mais importantes são a Companhia de Mercadores e a Guilda dos Mercenários. Ambas são enormes; há 800 mercadores plenos, 1.000 mercadores associados, e milhares de mer-

cenários. Ambas as organizações foram criadas quando a Companhia de Aventureiros se dividiu em duas em 1426. Elas ainda estão interligadas; a expressão mais simples de seu relacionamento é que os mercenários protegem a cidade e os mercadores os pagam para isso.

A Guilda dos Mercenários é amplamente semelhante à Guilda dos Combatentes (pág. 51), embora mais limitada no âmbito geográfico. Nem todos os membros são estritamente “combatentes”; muitos são chamados de “práticos”, pessoas que conseguem resolver e encontrar as coisas. Esses espíões e ladinos se encaixam na Guilda dos Mercenários em grande parte porque

não pertencem a nenhum outro lugar e *tendem* a ser bons com facas.

A Guilda dos Magos de Tredroy é mais coesa e estruturada do que na maioria das cidades, pois o governo prefere que haja um monopólio da guilda. Todos na cidade que usam mágicas, incluindo nobres, devem se registrar na Guilda, mas apenas aqueles que usam mágica profissionalmente devem ingressar. Ela tem algumas centenas de membros; jovens aprendizes passam a maior parte do tempo ajudando seus mestres a encantar objetos à venda. Assim que alcançam o nível de artesão, eles estão livres para trocar de mestre a fim de aprender uma gama mais ampla de mágicas.



A cidade de Tredroy também é o lar de duas guildas ilegais: uma Guilda dos Ladrões (pág. 51) razoavelmente comum e uma Guilda dos Assassinos. Os líderes da primeira afirmam que sua organização também fazia parte da Companhia de Aventureiros inicial e, embora passem a maior parte do tempo roubando de seus concidadãos, eles são bastante patrióticos. Sempre que a cidade é invadida, a Guilda dos Ladrões forma o núcleo da resistência e sempre consegue lucrar com o processo.

Os Assassinos atualmente têm sua sede em Tredroy e operam em toda a região. A Guilda não é religiosa por natureza, embora tenha se originado como uma fanática organização anti-Megalana em Calder por volta de 1500; como tal, os Assassinos da guilda não devem ser confundidos com Hashishin (pág. 72). Alguns de seus membros são cultistas da morte ou têm fortes inclinações políticas, mas a organização geralmente trabalha para quem paga. Tem cerca de 100 membros e usa pequenas equipes para a maioria dos contratos. Os Assassinos são muito cuidadosos e os mestres são muito habilidosos. Para contatá-los, é necessário um teste de Manha com um redutor de -2 e uma boa explicação de suas necessidades.

Povo de Tredroy

Tredroy é a cidade com maior diversidade cultural de Ytarria. Em termos de religião, 45% são Cristãos, 25% são Muçulmanos, 15% são Judeus (Tredroy é o centro do Judaísmo em Ytarria) e o restante é uma mistura de Hindus, pagãos, agnósticos e Chineses que praticam uma mistura de Taoísmo, Confucionismo, Budismo e tradição popular.

Pela distribuição de raça, Tredroy é 90% humana, com o resto sendo goblins, pequeninos, kobolds, uma pequena comunidade de reptantes e alguns orcs. Comerciantes anões às vezes visitam, mas acham a inevitável curiosidade humana irritante. Praticamente não se veem elfos, e geralmente eles usam disfarces quando entram na cidade. Quando questionados sobre isso, eles respondem que Tredroy não é segura para eles. Isto é verdade; visitantes elfos sem disfarces às vezes acabam flutuando no rio.

Locais de Interesse

O Salão do Conselho é uma estrutura um tanto irregular de três andares e abriga o gabinete do Prefeito, os Conselheiros e suas equipes, e vários das maiores secretarias da cidade — mais de 800 pessoas. É um local muito movimentado durante o dia. O parque próximo é cercado por vendedores de comida.

O maior mercado da região é o Grande Bazar, em Tredroy Setentrional. É uma enorme área aberta, cobrindo quase 100 acres, geralmen-

te cheia de carroças, baias e tendas. Qualquer coisa à venda em Tredroy está disponível aqui e, graças à concorrência feroz, os clientes bons de pechincha podem conseguir um preço justo ou até melhor que isso. O Bazar também é um local para menestréis, pregadores e batedores de carteira.

O Pavilhão da Guilda dos Magos é uma grande e confortável propriedade em Tredroy Setentrional. Está dividida em um alojamento e um salão principal; as portas do último são seladas com mágicas Tranca Mágica (NH 16), evitando que não-magos entrem. Existem inúmeras outras defesas, mágicas ou não. O alojamento vê um fluxo constante de visitantes encomendando itens mágicos e pagando por mágicas.

A Grande Mesquita está localizada em Tredroy Ocidental. Pode acomodar mais de 4.000 pessoas, dias sagrados fica tão lotada que muitos adoradores ocupam a área ao seu redor. Ela incorpora os escritórios do Mulá Chefe de Tredroy, uma excelente escola, e a Suprema Corte da Sharia.

Aventuras em Tredroy

Tredroy é a grande cidade aventureira de Ytarria. Embora tenha metade do tamanho da cidade de Mégalos, é muito mais vibrante e cosmopolita, e um grupo multirracial e multi-religioso de aventureiros poderia facilmente ser Tredroyanos nativos. E eles não teriam que ir longe para encontrar aventuras; as oportunidades incluem a caça de recompensas por criminosos, espionagem para qualquer governador ou conselheiro, contrabando, aplicação das normas da guilda, fugir da Guilda dos Ladrões, ajudar escravos a conseguir fugir para a liberdade, e sair desenterrando os inúmeros segredos da cidade.

A Catedral da Santíssima Trindade, em Tredroy Oriental, é a segunda maior catedral do mundo, depois da Basílica de São Pedro em Mégalos. O telhado em forma de abóboda tem mais de 30 metros de altura, sustentado por pilares de ferro. Os gabinetes da Arquidiocese Cristã de Tredroy estão localizados aqui, bem como a sede local dos Templários. A Basílica hospeda também um

inestimável tesouro artístico, que infelizmente raramente é exibido.

A Rua dos Artesãos fica no Bairro Chinês de Tredroy Oriental, embora apenas 25% dos artesãos sejam realmente Chineses. Eles são em sua maioria relojoeiros e fabricantes de brinquedos, embora alguns criem dispositivos maiores. As engrenagens dos instrumentos são normalmente alimentadas

por mola, água ou animais. Existem também inúmeras lojas de quinquilharias e curiosidades, e a rua tem uma reputação absolutamente não merecida de ser o melhor lugar em Ytarria para procurar artefatos da Terra.

SAHUD

O território de Sahud fica na extremidade noroeste de Ytarria. Mercadores e viajantes das nações mais ao norte às vezes viajam para lá, mas para os povos do sul a região ainda é misteriosa ou desconhecida.

GEOGRAFIA

O próprio Sahud é uma península com cerca de 900 por 180 quilômetros de área. Os Sahudenses também controlam uma faixa de costa de 1.125 quilômetros de comprimento, a leste da península e ao norte das Montanhas de Bronze. O território Sahudense é limitado ao sul por Zarak, a oeste pela fronteira das Terras dos Orcs e nas outras direções pelas águas do Koriryu No Umi. Sob tratados centenários, os territórios de Sahud e Zarak tecnicamente se sobrepõem ligeiramente em alguns pontos; alguns milhares de Sahudenses vivem nas montanhas. Embora quase tão ao norte quanto os Territórios dos Nômades, Sahud tem um clima bem mais ameno, graças a uma corrente oceânica quente que corre a leste do Oceano Hesperiano, antes de virar para o norte ao longo da costa oeste de Sahud.

A maior parte das regiões de Sahud estão sendo cultivadas, embora a destruição de um clã possa significar que seu território ficará vazio por anos. As lavouras incluem não apenas grãos e chá, mas também tomates, inhame e bordo-açucareiro, que chegaram através do Cataclismo das Américas da Terra. As áreas mais selvagens rapidamente se transformam em espinheiros e às vezes são infestadas com uma forma terrível de planta carnívora. As florestas são raras e compostas principalmente de pinheiros, cedros e sequoias. Raposas, veados, lebres, garças, águias, bradípodos (pág. 219) e um eventual tardívago (pág. 225) habitam as poucas regiões selvagens. Aves marinhas são comuns; os Sahudenses consideram alguns tipos uma grande iguaria.

As áreas cultivadas são compostas por fazendas em miniatura bem cuidadas. Os animais domésticos incluem gatos, cães, capreas (pág. 229), merinos (pág. 229) e gado. Os cavalos pertencem e são montados apenas pela nobreza. A falcoaria é bastante popular; praticantes Megalanos da falcoaria valorizam muito os falcões Sahudenses. A seda é o principal produto de exportação de Sahud, e a maioria das fazendas do sul cultiva bichos-da-seda.

HISTÓRIA

Os humanos transferidos para Sahud eram principalmente do Japão, Coreia, China, Mongólia, Sibéria, Sudeste Asiático e América do Norte pré-Colombiana. Eles rapidamente estabeleceram uma vida pacífica de fazendeiros ou nômades andarilhos. Durante séculos, houve pouco governo; os poucos nobres trazidos pelo Cataclismo haviam perdido sua estrutura de apoio e morreram quando tentaram dar ordens aos Mongóis, ou aprenderam a cultivar a terra. O contato com outras raças era geralmente amigável, e algumas famílias de pequeninos e goblins se estabeleceram em Sahud. Alguns ataques orcs foram menos agradáveis, mas os Sahudenses conseguiram combatê-los. Os Zarakanos ignoraram esses humanos que moravam ao norte, contando que eles não se aventurassem longe demais em suas montanhas.

À medida que a população crescia, os nômades se estabeleceram ou partiram de Sahud para o sudoeste. Diferentes famílias de agricultores começaram a ter disputas pelas terras. Carecendo de experiência militar, eles desenvolveram novas maneiras de resolver essas discórdias, mais notavelmente, a ideia cuidadosamente regulada de guerra limitada (pág. 152). As famílias que ganharam essas disputas ganharam prestígio, evoluindo para uma nova nobreza. Os membros dessa classe alta se basearam nos velhos contos da nobreza da Terra e criaram seus próprios costumes.

Em 1500, Sahud tinha uma hierarquia social complexa. Também tinha visto o retorno da guerra de verdade. Um clã excepcionalmente agressivo tentou conquistar Sahud inteira, usando o primeiro exército em Sahud. Os outros clãs se uniram e os destruíram como uma ameaça à ordem social. Isso sistematizou o conceito de “guerra total” (pág. 152) como algo usado apenas por ou contra o socialmente inaceitável.

Também estabeleceu que havia um vácuo de poder no topo da hierarquia. Muitos líderes de clãs se reuniram sob

Quem é “Sahudense”?

Mais de 80% das pessoas que vivem em Sahud são humanos de ascendência asiática mista. Porém, há Sahudenses humanos, mas não asiáticos, principalmente descendentes de Índios Americanos trazidos pelo Cataclismo e imigrantes dos Territórios dos Nômades. Existem também Sahudenses não-humanos (pág. 151). A cultura ignora as questões raciais em larga medida; qualquer um que age como um Sahudense é um Sahudense.

Também é importante notar que nem todos em Ytarria que são geneticamente descendentes de Asiáticos são Sahudenses. Há uma pequena população de Chineses em Tredroy e pequenas comunidades semelhantes em todo o resto do continente. Eles estão bastante acostumados a serem confundidos com Sahudenses, mas ficam quase tão perplexos com aquela estranha sociedade quanto qualquer outra pessoa.



vários pretextos e, finalmente, chegaram a um acordo. Um líder, discutivelmente uma fração superior em status, declarou-se o Rei Celestial, governante manifesto de Sahud. Os outros líderes aceitaram sua “óbvia” aptidão para governar e forneceram fundos e trabalhadores para a construção de Uulinn, a nova capital, em uma colina perto de Kinkaku. Os principais conselheiros do Rei Celestial eram membros dos outros clãs, e seu canal para o mundo exterior. Os clãs “menores”, portanto, abriram mão de muito pouco poder, na verdade.

Sahud resistiu discretamente a pequenos ataques dos Territórios dos Nômades, mas antes de 1575 não havia nenhum contato real com os outros humanos de Ytarria. Naquele ano, um navio explorador de Mégalos desembarcou na costa leste de Kinkaku. A comunicação era difícil, mas não houve derramamento de sangue, e os exploradores voltaram para Mégalos, relatando: “Pessoas muito estranhas, provavelmente humanas, algumas possibilidades de comércio”. O imperador considerou tentar conquistar Sahud, mas lidar com os Territórios dos Nômades obviamente vinha em primeiro lugar — e eles estavam se mostrando um desafio. Houve missões comerciais ocasionais nos séculos seguintes e, por volta de 1800, muitos mercadores Megalanos mantinham rotas regulares.

Sahudenses, ao contrário, mostraram pouco interesse pelo mundo exterior. Não desejavam conquistas, e seus navios eram inferiores aos Megalanos. A estabilidade era mais importante em Sahud. Os clãs aumentaram e diminuíram, mas não houve mudanças na vida do Sahu-dense comum por muitos séculos.



Situação Atual das Relações Exteriores

A Corte Celestial está razoavelmente a par da situação do resto de Ytarria, incluindo o estado atual das relações políticas entre as nações, e até mesmo internamente entre regiões. Mégalos e Zarak são importantes parceiros comerciais. O relacionamento de Sahud com Zarak é respeitoso e com raízes na tradição. Por outro lado, não existe nenhuma relação diplomática oficialmente estabelecida com Mégalos. Diplomatas de ambos os lados passaram décadas tentando organizar uma audiência entre os dois governos Bizantinos. Mas, ao menos por agora, a maior parte da interação entre Mégalos e Sahud, é através de encontros entre clãs Sahudenses e mercadores Megalanos que visitam a região.

Sahud tem uma relação comercial insipiente com Caithness, mas que é principalmente intermediado pelos Zarakanos; apenas uma meia dúzia de comerciantes Sahudenses e Caithnesenses tem a permissão dos anões para atravessar Zarak, e há um número ainda menor de contrabandistas. A Corte Celestial gostaria de falar com alguns construtores navais de Araterre sobre tecnologia naval, mas a distância física e cultural se mostraram impossíveis de superar até agora. O consenso da Corte é que al-Haz, al-Wazif e Cardiel são atualmente irrelevantes para Sahud.

Nomes em Sahud

Os nomes Sahudenses são caracteristicamente Japoneses, com várias sílabas e muitas vogais. O povo comum tem apenas um nome. Os nobres têm nomes pessoais mais longos e um nome de clã. Seus nomes costumam ter um significado poético (por exemplo, "Liberdade de Mil Pássaros"), e os Sahudenses que falam Inglês podem se apresentar usando a tradução.

Os nomes Sahudenses comuns são: Akiro, Ashiriwa, Bunoketa, Fut-sukiman, Hiyoshiwara, Kaoshuang, Kyushuonai, Matsuko, Nishiji, Ochiriwa, Okishaido, Shizuoka, Soshogazawa, Tanega, Tsukiyama, Yachikura e Yoshigawa.

Em geral, os nomes Sahudenses são compostos de consoantes únicas e vogais alternadas. Os nomes geralmente têm três, quatro ou até cinco sílabas e terminam com uma vogal ou a letra n. As poucas combinações consonantais e ditongos comuns são ch, sh, ts, ky, ng, ao, ai e uo.

SOCIEDADE

A sociedade Sahudense tem muitas regras, a maioria das quais pode variar de acordo com o local e a hora do dia ou até do ano. Os visitantes sem dúvida as acharão muito confusas, mas podem aprender alguns de seus princípios básicos. As regras são mais rígidas entre as classes mais altas; os não-Sahudenses acharão os camponeses relativamente fáceis de interagir, embora às vezes ainda um pouco confusos.

É possível que um estrangeiro inteligente finalmente entenda os padrões da sociedade Sahudense. No entanto, para começar é difícil encontrar um professor. Em Sahud, as regras são ensinadas às pessoas enquanto são crianças, e cometer erros como um adulto pode causar perda da honra. Assim, ensinar as regras a um visitante adulto é o mesmo que tratá-lo como uma criança. Pior, reconhecer que o visitante não conhece as regras é um insulto grosseiro à honra do visitante. O comportamento educado é fingir que não percebe. Um Sahudense disposto a se sentar e explicar as coisas aos visitantes é ou excepcionalmente solícito, um marginalizado social, ou está ativamente interessado em arruinar a honra do visitante e, portanto, provavelmente mentir.

Status

Classe e status são tão importantes quanto em Mégalos, mas muito mais complexos. Compreender como se comportar com alguém de status diferente é difícil o suficiente, mas simplesmente determinar o status relativo de uma pessoa em primeiro lugar é altamente complexo.

Para começar, o status normalmente se baseia na linhagem. Os filhos pertencem à mesma classe social dos pais, desde que sejam casados. Os casais sempre são sempre do mesmo status — se não fossem quando ficaram noivos, geralmente os dois ficam no status mais baixo entre os dois. Com status 4 e acima, os Sahudenses podem ter problemas para encontrar um cônjuge de sua própria classe; sob essas circunstâncias, a Corte Celestial pode fazer ascender socialmente alguém apropriado.

Se a mãe não for casada com o pai, o filho tem o status de mãe. Porém, se o pai for de status superior, ele pode adotar o filho, elevando seu status sem admitir a paternidade.

Filhos de camponeses e profissionais (como mercadores) geralmente assumem a ocupação dos pais e, assim, mantêm sua condição de nascimento por toda a vida. Membros de famílias de clãs nobres, no entanto, podem subir de posição à medida que se tornam mais velhos dentro da família... ou cair quando seu clã perde o poder. Da mesma forma, os funcionários do governo podem subir de posição, com um aumento correspondente de status.

Status Sahudense

Nível	Exemplos
7	Rei Celestial
6	Olhos do Céu
5	Nobres imperiais, altos ministros
4	Chefes dos principais clãs, sumos sacerdotes, magos poderosos
3	Chefes de clãs menores, sumos sacerdotes menores
2	Samurai, abades, magos comuns
1	Agricultores ricos, ronins, monges, mestres artesãos, mercadores
0	Artesãos, camponeses, magos menores, ninjas
-1	Servos, gueixas, cortesãs, andarilhos
-2	Exilados, mendigos, ladrões

Esses fatores apenas estabelecem o Status "básico" de uma pessoa. O status relativo entre duas pessoas pode variar. Em suas lojas, artesãos habilidosos estão efetivamente dois níveis acima... mas se eles saírem, seu status volta ao normal. Os camponeses não têm lojas, mas seu status sobe um nível durante as duas semanas da época da colheita. Variações semelhantes se aplicam à maioria das ocupações. Além disso, o comportamento do clã de um Sahudense afeta o Status. Por exemplo, qualquer membro de um clã envolvido em uma guerra total perde um nível durante a guerra, mesmo que seja contra não-Sahudenses.

O segundo fator importante na posição de um indivíduo é a *honra*. Em Sahud, ganha-se honra ao se conformar com as normas sociais e perde-se em razão do comportamento desviante. A honra não é uma medida interna de valor próprio, mas é medida pela forma como os outros o veem. Ela pode ser representada no **GURPS** pela Reputação, embora a maioria das flutuações diárias sejam muito pequenas para serem notadas. A maior parte da honra é pessoal, mas famílias, clãs e outras unidades sociais também têm sua honra, representada em termos de jogo por uma Reputação, ou mesmo um Reconhecimento Social ou até Estigma Social, se o grupo for visto dessa forma por todos há muito tempo.

Essas regras são flexionadas de maneiras muito estranhas, às vezes. Existem Sahudenses que quebram um grande número de regras, mas são claramente benéficos para a sociedade. Os exemplos mais óbvios são as hábeis samurais femininas. Visto que suas ações são úteis, ninguém tem intenção de tirar-lhes a honra ao apontar o quão ultrajantes estão sendo. Esses "desvios aceitáveis" formam sua própria categoria, possibilitados por um ato de negação em massa. As pessoas não podem entrar nesta categoria por meio de pequenas violações, apenas se rebelando de forma imprudente de uma maneira que beneficie os demais. Pessoas extremamente *perigosas* às vezes são tratadas da mesma forma, mesmo que sejam uma ameaça à sociedade.

Interação Social

Depois que dois Sahudenses determinam quem é mais importante, e quanto mais, a próxima pergunta é como eles devem se tratar. Um dos princípios fundamentais é que a polidez mútua só é possível entre iguais. Alguém da classe baixa normalmente é obrigado a ser educado com seus superiores, enquanto um indivíduo de classe alta é livre para ser grosseiro com os inferiores. O outro lado disso, entretanto, é que é considerado gracioso para pessoas de alto status serem gentis com aqueles que estão abaixo deles, desde que isso seja feito sem uma expectativa *real* de retorno. Afinal, isso significaria que a pessoa superior precisava arrancar a polidez dos inferiores. Também deve ser feito sem nenhum retorno real, de modo que uma pessoa de classe baixa às vezes é socialmente obrigada a *não* retribuir a polidez de um superior e deve fazer uma demonstração simbólica de grosseria.

Quando dois Sahudenses interagem, eles normalmente tentam preservar a honra do outro. Por exemplo, se um Sahudense está procurando comprar frutas e percebe que a produção do fazendeiro está menor que o esperado, a primeira coisa que ele diz pode ser: "Com o tempo terrível que anda fazendo, estou certo de que você não tem frutas para vender, e eu vou tem que voltar com fome." Mesmo que a fruta esteja bem à vista e o tempo não tenha estado ruim, o fazendeiro salva sua honra por ter sido, heroicamente, capaz de produzir frutas. Os não-Sahudenses naturalmente se perguntam se o comprador é cego ou louco.

Embora a maior parte da interação social seja, portanto, uma relação de "ganha-ganha", também há muita competição e manobras, especialmente entre nobres. Deixar alguém perplexo envolve chamar a atenção para suas falhas e erros. Fazer isso diretamente ("Suas roupas são surradas e de mau gosto e você dança como um alce apai-

xonado") é eficaz, mas grosseiro; ambas as partes provavelmente sofrerão. Uma das técnicas mais elegantes é elogiar o alvo em tudo, exceto em sua falha mais óbvia. Por exemplo, em uma refeição que consiste em um prato de arroz, peixe e bolos, e alguns bolos de sobremesa que não estejam à altura dos demais pratos, um convidado hostil pode fazer elogios empolgados ao arroz e ao peixe. O cozinheiro ficará envergonhado com a má qualidade dos bolos.



Os insultos (reais ou imaginários) entre Sahudenses, especialmente nobres, às vezes são resolvidos por meio de duelos. Um duelo pode ser um combate real, uma competição de culinária ou uma troca ritualística de insultos. O desafiante pode escolher o tipo de acordo com o contexto fornecido, juntamente com o tempo e o local. A parte desafiada pode declinar, mas isso causa um abalo na sua honra.

Títulos em Sahud

Qualquer papel no governo Sahudense, lugar na hierarquia de um clã ou posto cívico terá um título. São tradicionais, poéticos e não têm nenhuma relação óbvia entre si. A questão de onde o Terceiro Mestre do Crepúsculo está em relação ao Senhor do Vapor Ocidental (ou, nesse caso, ao Segundo e Quarto Mestres do Crepúsculo) não é muito clara para aqueles que não estão familiarizados com o sistema. Os próprios Sahudenses geralmente descobrem essas coisas observando quem trata quem com deferência, e não perguntando de fato.

A Vida como um Ritual

Mesmo além da interação social, os Sahudenses têm regras para tudo, desde preparar chá até amarrar uma faixa em si. Simplificando, se existem duas maneiras diferentes de fazer algo, uma maneira é certa, a outra é errada, e existe um pouco de filosofia complexa sobre o porquê. Algumas dessas regras têm razões práticas; uma xícara de chá Sahudense preparada corretamente é excelente. Outras são simbólicas, e outras ainda pretendem agradar os espíritos relevantes. A maioria das últimas são racionalizações, mas algumas são justificadas; Veja abaixo, em *Práticas Religiosas e Espíritos*.

Sahud conta como tendo uma cultura diferente de Mégalos, e as demais nações, e as penalidades para a falta de familiaridade cultural se aplicam (veja *Familiaridade Cultural*, pág. MB23).

Não-Humanos

Os não-humanos nativos de Sahud incluem pequeninos e algumas famílias de gnomos e goblins. Um punhado de anões, elfos, meio-elfos e orcs adotaram os costumes locais; a maioria nasceu em outro lugar. Há também um jovem *dragão* que se integrou à cultura Sahudense (veja *Ah*, pág.153). A maioria dos visitantes é tratada de acordo com suas ações: isto é, tipicamente como invasores perigosos ou mercadores gananciosos. Uma exceção são os anões. Ambas as sociedades, em Zarak e em Sahud, respeitam a tradição, valorizam o status e a honra e têm um profundo interesse nas melhores formas de trabalhar os metais. Os comerciantes de ambos os lados desenvolveram regras de interação; anões não são incomuns em Kinkaku, e alguns Sahudenses são bem-vindos nas cavernas de Zarak.

Práticas Religiosas e Espíritos

A religião Sahudense (veja pág. 80) gira em torno de incontáveis "pequenas divindades" — espíritos. Eles estão na casa dos milhares; praticamente tudo, lugar, comércio ou fenômeno tem um espírito associado. Alguns são relacionados à natureza, associados a árvores, riachos, colinas, animais e assim por diante. Outros são patronos e padroeiros de profissões ou ofícios específicos. Até portas, camas e lareiras têm espíritos atribuídos a eles. Os deuses do sol, da terra, do céu e do mar são os mais importantes, mas mesmo os espíritos aparentemente triviais são respeitados.

Os Sahudenses interagem com esses seres por meio de orações e sacrifícios. Quando o fazem, esperam resultados. Para eles, a única razão para invocar um espírito é pedir um favor ou garantir sua boa vontade.

Embora algumas cerimônias sejam conduzidas com grande pompa, a maioria das orações é em particular. Famílias ou clãs ricos mantêm altares particulares; a maioria dos vilarejos camponeses tem santuários de uso público. Caso contrário, as orações são feitas em qualquer local apropriado (por exemplo, sobre a panela ao orar pelo fim da fome, no topo de uma colina ao orar por chuva).

Ao contrário dos clérigos Cristãos ou mulás Muçulmanos, os sacerdotes Sahudenses não se preocupam principalmente com a moralidade das pessoas; o comportamento correto é imposto pela sociedade. Em vez disso, seu papel se assemelha ao de um advogado. Eles conhecem as formas corretas de tratamento e os sacrifícios preferidos. Qualquer um pode obter pequenas concessões das pequenas divindades, mas os sacerdotes são os melhores nessa tarefa. Sua profissão também envolve muitos rituais e oficiar rituais como o casamento. Os sacerdotes de alto escalão conhecem maneiras de lidar com espíritos hostis. O treinamento para o sacerdócio é principalmente mental, mas a saúde física também é importante, e aqueles com talento aprendem magia também.

Os visitantes de Sahud costumam considerar esse sistema fundamentalmente equivocado ou mesmo diabólico, pois “sabem” que as rochas, riachos e colinas não têm seus próprios deuses. No entanto, em Sahud, eles estão errados. Ao contrário do resto de Ytarria, Sahud tem uma profusão de entidades incorpóreas, cada uma com gostos, aversões e poderes menores. Muitas orações e sacrifícios Sahudenses são, portanto, completamente eficazes. Alguns não são! Não existe um espírito do sol propriamente dito, por exemplo — embora alguns espíritos desonestos reivindiquem esse papel.

Ninguém sabe por que esses seres só são encontrados em Sahud. As teorias concorrentes são que eles existem em outros lugares, e nenhum não-Sahudense percebeu (essa é popular em Sahud); outras terras são inadequadas para espíritos, possivelmente devido a um aspecto desconhecido de mana; os espíritos gostam da maneira como os Sahudenses os tratam; ou os espíritos vieram com o Cataclismo para Sahud e simplesmente não se preocuparam em se espalhar ainda mais. A mecânica de jogo para espíritos está na pág. 190.

Mulheres em Sahud

A maioria das mulheres em Sahud fica em casa, realiza tarefas domésticas e obedece aos maridos. Mas existem exceções notáveis e ferozes! As guerreiras são muito respeitadas e alguns clãs são governados por matriarcas poderosas. As mulheres não têm as mesmas oportunidades que os homens, mas uma mulher que é mais competente do que um homem da mesma classe geralmente recebe a honra devida.

Magia

Sahud é, em grande parte, uma região de mana normal. No entanto, crateras de quinhentos quilômetros de largura marcam sua costa. As ilhas no centro dessas crateras são todas mana alto a muito alto, e todas reivindicadas pelos Olhos do Céu (pág. 155). Nas bordas das crateras o nível do mana varia muito.

Alguns magos Sahudenses são bastante poderosos; muitos são mestres das mágicas triviais que tornam a vida confortável. A magia ostentativa é considerada inadequada para a maioria dos contextos, incluindo a guerra limitada. Bolas de fogo e similares são aceitáveis em guerras totais, quando usadas por ou contra objetivos marginalizados como ladrões e assassinos, e em duelos entre magos. Claro, existem alguns “desvios aceitáveis” que quebram essas regras, normalmente artistas/magos marciais muito poderosos e nobres.

Atividades Militares

Não há um exército permanente em Sahud. Cada clã luta conforme necessário para defender suas terras de invasores estrangeiros. No entanto, as famílias nobres lutam entre si de maneira dura e corriqueira. Existem dois tipos de guerras.

Uma *guerra limitada* envolve lutadores escolhidos e armas específicas. Os participantes concordam rigidamente com a hora e o lugar. Algumas guerras limitadas têm regras adicionais; estas podem, digamos, proibir armas de longo alcance ou *todas* as armas. A magia geralmente é completamente proibida, mas já houve exceções. Normalmente, apenas os melhores da sociedade Sahudense participam da guerra limitada, e nada está em jogo, exceto a honra.

Na *guerra total*, por outro lado, vale tudo. Veneno, assassinos, magia e hordas de mercenários gritando são todas opções aceitáveis. Existem algumas regras, principalmente envolvendo o tratamento de prisioneiros e como se render, mas os participantes ocasionalmente as ignoram. A maioria das guerras totais termina com a destruição completa de um dos lados. Os clãs lutam em guerras totais por causa de insultos graves ou por razões econômicas, e quase todas as guerras contra não-Sahudenses são guerras totais. É possível que uma guerra limitada descambe para uma guerra total; o oposto é extremamente raro.

As artes marciais (principalmente as perícias Judô e Caratê do **GURPS**) são muito comuns e refinadas em Sahud. Todo nobre aprende pelo menos o básico, e até mesmo plebeus podem ser bastante habilidosos. Artistas marciais avançados às vezes adquirem habilidades que parecem mágicas e, de fato, podem representar uma forma alternativa de canalizar o mana.

A Lei

O crime em Sahud inclui a maioria das coisas que são crimes em outros lugares (violência, roubo), ofensas contra os espíritos, desrespeito ao Rei Celestial e trapagens na guerra limitada. A maioria dos outros crimes em potencial, como desrespeito aos nobres, são tratados socialmente.

O sistema jurídico Sahudense é, previsivelmente, barroco e cheio de rituais. Os nobres nomeiam juízes entre suas fileiras. Alguns estabeleceram tribunais, enquanto outros viajam de cidade em cidade, lidando com casos que surgiram desde sua última visita. Os juízes são considerados incorruptíveis, mas isso geralmente não é verdade. O truque consiste em oferecer um suborno sem realmente sugerir que o juiz pode aceitá-lo.

Veneno, assassinos, magia e hordas de mercenários gritando são todas opções aceitáveis.

Os julgamentos que envolvem qualquer pessoa importante se tratam de manobras políticas e de honra, e são cheios de cerimônia. Os julgamentos podem ser quase instantâneos ou podem se arrastar por semanas. Os estrangeiros não recebem tratamento especial, e geralmente perdem, por não conhecerem o sistema. A ignorância da lei é apenas uma desculpa se o acusado afirma ser mentalmente incapaz; isso às vezes funciona, mas aqueles que tentam são tratados como crianças por *todos* os Sahudenses depois disso.

A maioria dos crimes é punida com multas ou açoites. Ofensas repetidas trazem punições que escalam rapidamente, culminando na morte na forma de 999 chicotadas. A escravidão é desconhecida e a prisão é rara. Os poucos “prisioneiros” em Sahud são reféns mantidos por um clã para garantir o bom comportamento de outro ou nobres confinados por suas próprias famílias devido a um comportamento temerário e criminoso. Os nobres perdem mais honra por causa de um açoite do que por serem prisioneiros em sua própria casa.

AVENTURAS EM SAHUD

Como o pedacinho da Ásia de Yrth, Sahud é o local ideal para aventuras inspiradas em animes japoneses ou nos filmes *wuxia* de cavalaria marcial de Hong Kong. Sahud tem velhos monges poderosos, artistas marciais esquentadinhos, ninjas furtivos, nobres samurais e magos misteriosos bem além da conta. Rico em regiões de mana alto potencialmente instáveis e ruínas inexploradas, Sahud também tem mistérios para dar e vender. É ainda um cenário adequado para a diplomacia e a intriga que fazem os políticos Megalanos parecerem amadores. As regras da sociedade Sahudense são flexíveis apenas nos extremos; à medida que se ascende na sociedade, a dança do poder torna-se cada vez mais complicada.

Outros Ytarrianos consideram os Sahudenses incompreensíveis e esquisitos. Os MJs podem impor essa perplexidade aos jogadores de personagens não-Sahudenses, mas é igualmente legítimo permitir que os PdJs aprendam o básico para lidar com os Sahudenses — depois de uma ou duas semanas de choque cultural. A estranheza por si só se esvai depois de um tempo, e os jogadores do século 21 provavelmente compreenderão as possibilidades das aventuras asiáticas.

OS TERRITÓRIOS DOS CLÃS DE SAHUD

Sahud é o lar de uma dúzia de clãs principais e inúmeros clãs menores. Cada um governa um território de até 75 quilômetros de diâmetro, chamado de território do clã. O que se segue pretende ser uma amostra um tanto representativa.

Ah

O chefe do Clã Ah é um dragão de 120 anos que usa o nome Naga-Go. Ele cresceu na floresta a oeste de Kinkaku e teve que lidar com samurais esporádicos enviados pelo clã Ah local. Ele acabou decidindo que aquilo estava lhe causando problemas demais, estudou a cultura Sahudense e se apresentou aos portões do castelo Ah. O chefe do clã da época, Michi, não teve escolha a não ser tratá-lo como se ele possuísse um elevado status, e Naga-Go manobrou para entrar na estrutura de poder do clã, primeiro como um general, depois um mago e, em seguida, um conselheiro. Em 1993, Michi morreu de causas naturais e Naga-Go se tornou a Cabeça do Dragão.

Naga-Go faz a maior parte de sua política verbalmente, mas não deixa de aterrorizar seus inimigos com um olhar fumegante. Ele passa quase todo o seu tempo no castelo Ah ou caçando

em seu território. A maioria dos nobres *nunca* se refere à sua raça; é difícil fazer isso sem insultá-lo implicitamente ou sugerir que o orador tem medo dele. Assim, é possível para os visitantes de Sahud acreditarem que “Cabeça do Dragão” é apenas uma metáfora, até que o encontrem.

O clã Ah é um clã mercantil, especializado em pecuária dentro de Sahud e em especiarias fora dali. Fez várias tentativas para competir com Yarohito (pág. 154) pelo comércio da seda, mas sem sucesso. Sempre foi conhecido por confiar nos ninjas para humilhar e ocasionalmente assassinar seus inimigos, e Naga-Go não mudou essa política.

Nyodo

O clã Nyodo tem um histórico de agressão contra seus vizinhos, com sucesso variado. Em pelo menos duas ocasiões, ele derrotou um rival, apenas para ser imediatamente envolvido em outro conflito antes que pudesse desfrutar de sua vitória. Akiyasu (43 anos), o atual chefe do clã, está considerando se concentrar mais em manobras políticas, mas não sabe o que fazer com o pequeno exército do clã. Soldados desempregados são sempre problemáticos, e a maioria não estaria disposta a perder a honra tendo que começar em outra profissão. O plano atual de Akiyasu é enviá-los para atacar os Territórios dos Nômades, na esperança de que a maioria deles nem chegue a voltar.

Ninjas Sahudenses

Como era de se esperar, os ninjas Sahudenses são mestres na furtividade, vestidos todos de preto e acrobáticos. Eles são perfeitamente equipados para atuar como espões, sabotadores e assassinos. No entanto, em Sahud, os ninjas também devem saber atacar seus inimigos de maneiras não letais. Com a honra sendo tão importante, o constrangimento público é uma ferramenta política importante. Arames, baldes de lama e bexigas de animais infladas são todas possibilidades. Muitos ninjas também são mestres da alquimia e podem usar venenos leves para induzir vômito, odor corporal ou mudanças repentinas na cor da pele. Assassinatos hipotéticos (por exemplo, usando shuriken cegos de madeira) são outra técnica eficaz, mostrando que a vítima está indefesa. Poucos alvos Sahudenses conseguem manter o autocontrole durante um desses ataques. Aqueles que conseguem, geralmente encontram uma forma de *agradecer* ao perpetrador: “Minha gratidão pelo fertilizante que me ajudou a produzir.”

Dito isso, os ninjas também são habilidosos com espadas, armas improvisadas e artes marciais. Eles são mais do que capazes de realizar assassinatos reais quando contratados para isso.

Tsushuo

Em 1985, o Clã Tsushuo perdeu uma guerra total contra o Clã Nyo-do. Os poucos nobres Tsushuo sobreviventes fugiram da destruição final e encontraram refúgio com um clã aliado, o Akiuji. Os sobreviventes incluíam Hanatatsu, a jovem filha do falecido chefe do clã, e vários de seus parentes mais velhos.

O território do clã Tsushuo ficou abandonado por mais de uma década. Em 1999, os sobreviventes decidiram reclamar suas terras. Eles tornaram o castelo ancestral habitável e recrutaram alguns trabalhadores para começar a limpar a terra. Infelizmente, ao perder a guerra e fugir, todos os anciãos do clã perderam honra demais para governar. Hanatatsu, no entanto, era uma criança na época e, portanto, não foi responsável pela derrota. Ela agora é considerada a chefe do clã, e seus familiares mais velhos fingem estar mortos ou acamados, enquanto dão ordens a Hanatatsu em particular. Hoje ela tem 22 anos e muitos dos pedidos envolvem encontrar um marido e produzir um herdeiro. Hanatatsu ainda não tem certeza do que quer, mas sabe que precisa se tornar uma líder por seus próprios méritos.

Yarohito

Um dos clãs mercantes mais ricos, Yarohito é especialista no comércio de seda com Mégalos. O chefe do clã é Najimatsu, de 26 anos. Ele é altamente inteligente e um mago poderoso, mas é jovem para um chefe de clã e só ocupou o cargo desde a morte do seu pai em 2002. Antes disso, ele era conhecido por seu comportamento selvagem e senso de humor maldoso. A morte de seu pai, no entanto, concentrou a sua atenção de forma dramática. Ele ainda não possui muitas das habilidades necessárias, mas sem dúvida amadurecerá em seu papel. Ele já é um mestre em manobras políticas, e todos os nobres concorrentes que não foram, no mínimo, perfeitamente educados com ele perderam a honra graças a um misterioso e embaraçoso acidente logo depois.

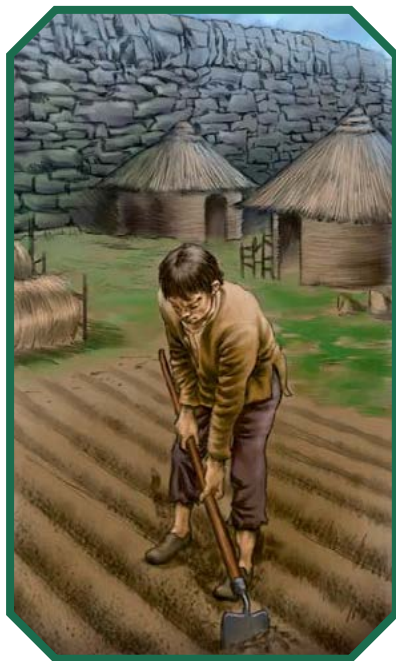
Najimatsu passou algum tempo em Mégalos quando criança, e fala Inglês perfeitamente. Ele seria um excelente patrono para PdJs não-Sahudenses, mas é altamente intolerante a falhas. Por outro lado, ele é bastante prático e pode realmente responder a perguntas de estrangeiros de forma direta e precisa.

KINKAKU E UULINN

Kinkaku é a única grande cidade, o principal centro comercial e a capital de Sahud. O Palácio do Rei Celestial, Uulinn, fica em uma colina com vista para a cidade. Kinkaku é uma cidade grande, mesmo para os padrões Megalanos; suas ruas estão repletas de riquixás e os gritos dos vendedores enchem o ar.

História

Pouco depois que a fase inicial do Cataclismo diminuiu, várias famílias de imigrantes asiáticos descobriram os restos de uma antiga cidade no local que viria a ser Kinkaku. Eles construíram suas casas dentro e ao redor das muralhas que ainda restavam e começaram a cultivar os campos próximos. Conforme os Sahunenses descobriam a magia, eles perceberam que parte daquela vila em rápido crescimento tinha um nível de mana alto. Alguns dos primeiros nobres magos, portanto, reivindicaram-na para si.



A vila rapidamente se tornou uma cidade; Kinkaku fica em uma junção natural de rotas comerciais. Na década de 1520, era de longe a maior cidade de Sahud, e a área de mana alto foi parcialmente ocupada pelo palácio do clã Sadahiro. O clã manteve o resto da área como gramado, cercada por um muro, para evitar que outros a explorassem. Em 1523, o chefe do clã Sadahiro declarou-se o primeiro Rei Celestial e, enriquecido com financiamentos de outros clãs, começou a expandir seu palácio por toda a área de mana alto.

Mais tarde naquele século, os primeiros Megalanos chegaram a Sahud. A presença deles em Kinkaku realmente fez com que as pessoas os encarassem, então levou a especulações selvagens, mas por fim eles partiram. No entanto, outros voltaram e, em poucas décadas, alguns Megalanos fizeram de Kinkaku sua morada. Desde então, suas casas geminadas originais evoluíram para o Bairro Estrangeiro.

Em 1869, um terremoto relativamente pequeno levou a um grande incêndio, que queimou metade de Kinkaku antes de parar no rio e nas paredes de Uulinn. A reconstrução começou imediatamente, mas os trabalhadores encontraram vestígios das ruínas originais há muito esquecidas entre as cinzas. Isso estimulou o interesse na possibilidade de ruínas em outras partes de Kinkaku. Ao longo das décadas seguintes, os proprietários na cidade passaram uma quantidade excessiva de tempo cavando sob seus prédios ou derrubando e reconstruindo a arquitetura para ver se alguma de suas paredes de suporte eram ruínas antigas. Alguns amadores ainda estão convencidos de que se cavarem um pouco mais fundo, encontrarão artefatos valiosos.

Layout e Arquitetura

Kinkaku está localizado na base da península Sahunense, em ambas as margens do Rio Ayakura. O rio é lento e profundo o suficiente para acomodar grandes navios oceânicos. A área a nordeste do rio é principalmente de construção mais recente, datando do século XIX. O resto da cidade pode ter qualquer idade, embora construções com mais de 500 anos sejam raras.

O estilo arquitetônico é o “asiático tradicional”, com telhados alargados, portas redondas e paredes de papel de arroz. Muito disso parece muito estranho ou instável; isso geralmente é uma evidência de que alguém estava procurando por relíquias antigas. Por razões semelhantes, muitas construções têm um subsolo bem maior do que precisam, embora, por causa do rio, muitos deles estejam úmidos ou inundados. As ruas de Kinkaku são lotadas e sinuosas, mas geralmente bem pavimentadas.

Em uma grande colina a leste da cidade está Uulinn, o Palácio Imperial. Na verdade, é muito mais do que um palácio. Uulinn é uma cidade em si, cobrindo uma área de sete acres de mana alto e abrigando milhares de guardas, servos, concubinas e cortesãos. É cercada por uma muralha de pedra muito robusta e alta, com apenas um conjunto de portões. Quase ninguém pode entrar.

Os Olhos do Céu

Esses quatro magos são os intermediários mais ativos entre o Rei Celestial e tudo que está para fora dos muros de Uulinn. Pelo menos um, e geralmente dois, está com ele em todos os momentos. Os outros estarão fazendo com que a vontade do Rei Celestial seja cumprida. Todos eles passam dois ou mais meses do ano em seus respectivos castelos. Três estão localizados nas ilhas de mana alto ao longo da costa de Sahud, o quarto em sua ponta setentrional.

Visão de Flores Desabrochando

Esta feiticeira é, aos 33 anos, jovem para um Olho. Ela é a única que assumiu sua posição por mérito puro. Visão é uma excelente administradora, justa mas autoritária, e muito querida pelo povo. Sua especialidade mágica principal é as escolas de Ar e Comunicação e Empatia, mas, como todos os Olhos, ela sabe um pouco sobre todos os aspectos da taumatologia. Seu castelo fica na ilha a oeste de Kinkaku.

Ela tem uma noiva com quem está noiva desde os 2 anos, uma samurai que ela admira, mas mal conhece. Ela não quer se casar antes de se aposentar como Olho.

Percepção do Crescimento Farto

Percepção, um homem de 60 anos de constituição sólida, assumiu sua posição envenenando seu antecessor, fazendo-o adoecer em público. A perda da honra o forçou a se aposentar, e Percepção foi apontado para o seu lugar. Ele é muito agressivo para um político Sahudense e ocasionalmente fala em trazer uma sociedade ordenada para o resto do mundo, de uma forma ou de outra. Em busca disso, ele começou a conspirar com o Rei Durinann II de Zarak (pág. 162), a respeito da possibilidade de soldados Sahudenses passarem por Zarak para avançar sobre Caithness. O primeiro passo, entretanto, é unir as forças armadas dos Clãs em um exército.

O foco mágico de Percepção está nas mágicas da Terra, Alimentos e Ilusão e Criação. Seu castelo fica na ilha imediatamente a leste de Kinkaku. Ele é provavelmente o mago mais fraco dos quatro Olhos, mas a diferença não é tanta.

Vislumbre de Folhas Caindo

Vislumbre tem 54 anos, mas parece ser uma bela jovem de 25 anos graças ao seu domínio das escolas de Controle do Corpo, Cura e Necromântica. (Ela também é especialista em mágicas do Fogo, entre outras.) Ela é a mais poderosa dos Olhos do Céu e a mais maligna. Seu predecessor simplesmente desapareceu, e Vislumbre esboça um sorriso muito falso sempre que é mencionado. Ela é uma administradora brutalmente eficiente, uma diplomata habilidosa e uma sádica muito astuta. Ela também está planejando ser o próximo Rei Celestial.

Muitas de suas tramoias envolvem buscar poder fora de Sahud, particularmente nas seções de Zarak e Mégalos próximas de seu castelo na ilha no extremo oriente do país. Suas viagens de e para Kinkaku são em um veleiro muito rápido de fabricação Megalana. Entre suas muitas excentricidades, quando adequadamente longe da sociedade Sahudense, ela confia em sua magia para se aquecer e usa muito menos roupas do que é considerado apropriado para um nobre.

Imagem de Neve Branco-Marfim

Imagem tem mais de 90 anos, é magro e tão pálido quanto seu nome. Sua expertise mágica está nas mágicas das escolas de Deslocamento, Proteção e Aviso, e Água. Ele também é um artista marcial incrivelmente habilidoso e não tem guarda-costas. Ele faz sua casa em uma torre nas profundezas de uma floresta de pinheiros na ponta setentrional de Sahud, viajando de ida e volta para Kinkaku por conta própria, provavelmente pela mágica Voo do Falcão.

Imagem tem sido um Olho do Céu por mais tempo do que qualquer outra pessoa. Ele negociou o caminho até sua posição por meio de politicagem astuta e chantagem, e a mantém da mesma maneira. Ele prefere chantagear apenas os corruptos, mas é muito realista. Seus principais objetivos são preservar Sahud e manter sua própria posição por mais tempo que puder. Imagem está ciente da maioria das tramas de seus colegas e subordinados, mas acredita que o conflito interno é necessário para manter Sahud saudável.

Governo

Uulinn abriga a Corte Celestial, cujos membros mais importantes são o Rei Celestial e seus quatro Olhos do Céu. Nenhum estrangeiro jamais viu o Rei Celestial, ou mesmo teve permissão para entrar nos jardins do Palácio. Alguns Megalanos especulam que o Rei Celestial é um fantoche e prisioneiro dos poderosos chefes de clã de Sahud. Os Sahudenses consideram essa sugestão extremamente ofensiva, para não dizer ilegal. No entanto, não

é totalmente errada. A posição de Rei Celestial tem grande poder político, mas muitas pessoas que já ocuparam o cargo não o exerceram. Isso às vezes é uma escolha pessoal, às vezes incapacidade (por exemplo, uma deficiência mental) e às vezes devido a ameaças de outros nobres. Além disso, os Reis Celestiais concordam em ficar em Uulinn como um controle de seu poder. Se um Rei Celestial atravessasse os portões e tentasse governar de uma maneira mais prática, os chefes dos clãs se revoltariam.

O Rei Celestial também é o sumo sacerdote de Sahud. Sempre que surge uma crise que afeta todos em Sahud, é dever do Rei Celestial fazer orações e sacrifícios aos espíritos, em nome de seus súditos. Da mesma forma, um líder de clã age em nome de seu clã, um pai para sua família. Alguns comerciantes sugeriram que isso explica por que os Sahudenses dão tanta importância à honra— se um homem foi desonrado ou envergonhado, os deuses têm menos probabilidade de ouvir suas orações.

Aventuras em Kinkaku

Para os visitantes, Kinkaku é uma cidade estranha, cheia de costumes estranhos, coisas interessantes para comprar, comidas incomuns e residentes incompreensíveis. Os recém-chegados passarão de duas a seis semanas apenas aprendendo a se locomover e se comunicar com os habitantes locais. Nesse ponto, os tipos de problemas em que eles podem entrar se multiplicam por dez. O Sahudense médio é educado, mas os criminosos não, principalmente com estrangeiros sem noção. Mais cedo ou mais tarde, o grupo terá problemas com um dos clãs ou talvez tropece em algumas das ruínas proibidas (pág. 157). Se eles causarem uma cena grande o suficiente, eles podem até mesmo atrair a atenção dos Olhos do Céu. Isso não é necessariamente ruim, dependendo de qual Olho está envolvido, mas um Olho obediente colocará a estabilidade de Sahud à frente do bem-estar de um bárbaro estrangeiro.

Para os residentes, Kinkaku é a maior cidade de Sahud, a casa do Rei Celestial e o centro do universo. Tem dezenas de milhares de pessoas, milhares de espíritos e um milhão de oportunidades. É também a porta de entrada para terras estrangeiras bárbaras e emocionantes.

O papel verdadeiro do Rei Celestial no governo, além dos aspectos rituais, é amplamente legislativo. Ele pode legislar à vontade. Seus funcionários registram suas declarações e uma cópia vai para cada chefe de clã. Na teoria, apenas isso é necessário. No entanto, os chefes de clã devem anunciar a nova lei para que ela tenha validade. Se todos os chefes discordarem da lei, na prática ela desaparece. Por outro lado, se cada chefe de clã, exceto dois ou três, anuncia a lei, as exceções perdem a honra por seu “esquecimento”. Além disso, se apenas um chefe proclama uma nova lei, o povo presume que é *falsa*, e que o chefe do clã está traiçoeiramente fingindo falar pelo Rei Celestial! No final das contas, o efeito é que os clãs negociam entre si sobre se e quando anunciar cada nova lei.

Quase todos os Reis Celestiais foram homens, mas três mulheres ocuparam o cargo ao longo dos séculos. No entanto, os Sahudenses sempre se referem aos Reis Celestiais como homens, então apenas os registros de Megalanos que tinham laços muito bons com nobres Sahudenses registram quais eram mulheres.

O atual Rei Celestial é um homem de 56 anos, com boa saúde e moderadamente ativo no governo. Ele acumulou vários favores durante os 17 anos de seu governo e os usa com sabedoria. Seu filho e sua filha obedecem às tradições, então ele não se preocupa com a sucessão. Sua única fraqueza como governante é seu enorme desinteresse por qualquer coisa além de Sahud; ele folheia os relatórios que seus servos lhe trazem, mas mal pensa nas terras além de seu próprio país como reais.

Os Clãs Comerciantes

A maioria dos clãs não está envolvida no comércio com o exterior; aqueles que o são devem ter representantes em Kinkaku se pretendem fazer negócios. Frequentemente, uma família dentro do clã será responsável pelos assuntos em Kinkaku. Cada um tem seu próprio complexo, com uma mansão para a família, várias construções anexas para empregados, depósitos e um prédio reservado para negociações.

Como os comerciantes desejam fazer negócios especificamente com os visitantes, eles contratam empresas de recepcionistas que avaliam os recém-chegados nas docas e se oferecem para escoltar os ricos até o complexo de seu clã. Seu Ânglico costuma ser rudimentar, mas eles são ainda mais agradáveis do que a maioria dos Sahudenses, bem-vestidos e costumam carregar pequenas amostras das mercadorias de seu clã para atrair os mercadores. Os recepcionistas geralmente podem reconhecer viajantes que já estiveram em Sahud antes.

Os clãs comerciantes também estão interessados em obter mais informações sobre as condições econômicas fora de Sahud. Para isso, empregam não-Sahudenses e estão sempre à procura de novos espíões mercantis. Uma família de comerciantes pode estender um convite para jantar a estrangeiros surpreendentemente desonrosos, com a intenção de esmear seus cérebros durante a refeição e, possivelmente, oferecer-lhes um emprego depois.

Povo de Kinkaku

Quase 95% das pessoas em Kinkaku são cidadãos Sahudenses. Destes, 75% são de ascendência predominantemente Asiática, 10% são de alguma outra raça humana, 10% são pequeninos e os últimos 5% são de outra raça não-humana.

Os outros 5% da população são residentes não-Sahudenses, principalmente Megalanos, principalmente mercadores e suas famílias. Algumas famílias são compostas de um homem Megalano que se casou com uma mulher Sahudense e, portanto, têm filhos birraciais. Essas crianças tendem a encontrar mais aceitação entre os Sahudenses do que na sociedade Megalana em miniatura que existe no Bairro Estrangeiro. Além dos Megalanos, há uma vintena de Cai-thnessenses que ali residem, algumas dezenas de Zarakanos e um punhado de pessoas de outras partes do continente.

Locais de Interesse

O Bairro Estrangeiro ocupa cerca de uma dúzia de quarteirões da cidade e é o lar de residentes não-Sahudenses. Parece e dá uma sensação de ser como um pequeno pedaço de Mégalos, completo com arquitetura robusta de influência Romana. Os viajantes que procuram guias ou tradutores podem encontrá-los aqui. Alguns serão Sahudenses, alguns serão Megalanos, e poucos deles serão honestos.

Os mercadores que moram aqui são, em sua maioria, muito bem de vida, por isso também é uma parte rica da cidade. É cercado por habitações muito mais baratas; alguns dos estrangeiros empregam trabalhadores Sahudenses, que geralmente não moram no local. Dois quarteirões do Bairro Estrangeiro consistem em construções ainda mais fortes — praticamente pequenas fortalezas — que abrigam ferreiros e comerciantes Zarakanos. Esses anões são muito isolados e apenas convidados de honra veem mais do que os salões da frente de suas lojas.

Kinkaku não tem um único bazar aberto, mas sim um labirinto de ruas estreitas cheias de pequenas lojas, cada uma aparentemente especializada em uma coisa. Há alguns agrupamentos informais por tema; uma rua pode ter apenas lojas que vendem diferentes partes de galinhas, enquanto a próxima terá uma loja de livros sobre a ascensão do primeiro Rei Celestial, uma loja de livros sobre mágicas de Animais, uma loja de livros de poesia sobre a primavera e assim por diante. Encontrar uma loja específica requer anos de familiaridade ou um guia; os próprios lojistas não sabem sobre qualquer coisa fora de sua rua.

O Instituto Nobre e Beneficioso é a maior escola de Sahud. Seus grandes e belos jardins ocupam uma propriedade cercada por muros nos arredores de Kinkaku. O Instituto lida com estudantes de todas as idades de 4 a 21 anos, e tem centenas de alunos sempre. As mensalidades são muito caras e os alunos são considerados os melhores e mais brilhantes de Sahud. Aceita não-Sahudenses, dos quais 50% foram reprovados no primeiro ano. O currículo é abrangente, cobrindo tudo, desde etiqueta a história, e artes marciais. Os cursos de habilidades físicas e muitos dos cursos acadêmicos são opcionais; aqueles que ensinam graciosidade social não são. Os alunos moram no campus; ganhar o direito de se aventurar na cidade exige notas e comportamento exemplares, e é terminantemente proibido a todos os menores de 16 anos.

Alguns exemplares das antigas ruínas, em torno das quais a cidade foi construída, estão abertas ao público. Normalmente consistindo em uma seção de 6 metros de parede de pedra escura, elas são tipicamente cercadas por um jardim cuidadosamente esculpido projetado para mostrar o que é basicamente uma pilha de rocha muito enfadonha. A entrada custa dois ienes (\$20). A permissão para operar mágicas na rocha é muito mais cara (10 ienes, \$100), e os guardiões do local irão absolutamente proibir qualquer um de tentar retirar uma amostra.

O Palácio Imperial de Uulinn é uma Cidade Proibida. A lista de pessoas que podem entrar e sair é curta e inclui os Olhos do Céu; chefes de clã, seus representantes designados e comitivas muito

pequenas; soldados talentosos e condecorados promovidos à Guarda Imperial; alguns servos; e aqueles convidados para uma audiência pessoal com o Rei Celestial. Esta última categoria é extremamente pequena, chegando a uma ou duas pessoas por ano.

Qualquer coisa sendo entregue ao palácio (comida, presentes, relatórios) é entregue no portão. Qualquer outro pego tentando entrar é considerado um assassino e pode ser morto no local. A maioria é simplesmente capturada e interrogada; aqueles que parecem realmente culpados morrem ao longo de semanas.

As muralhas envolvem jardins magníficos, um zoológico, fontes termais naturais, vastos tesouros e laboratórios mágicos, além da própria Corte Celestial e da mansão particular do Ilustre. Os residentes incluem a família real, outras famílias nobres (incluindo algumas que estão servindo como reféns), ministros governamentais e escrivãos, a Guarda Imperial e inúmeras famílias de servos, a maioria dos quais vive em Uulinn há gerações.



ZARAK

GEOGRAFIA

Zarak é o nome anão tanto para as Montanhas de Bronze quanto para o reino subterrâneo que fica abaixo delas. Para os anões, as duas coisas são uma só. Zarak é limitado ao sul por Caithness, a oeste pelas Terras dos Orcs, ao norte por Sahud e a leste por Mégalos. Os anões negociam com seus vizinhos humanos, às vezes livremente, às vezes de má vontade.

Zarak é o maior reino não-humano de Ytarria e o único que, em geral, é conhecido pelos humanos. Em terras Cristãs e Muçulmanas, não-humanos vivem em comunidades pequenas e dispersas, e a maioria reconhece os humanos como governantes. Os anões, ao contrário, são independentes e poderosos.

Os anões reivindicam todo o "terreno" sob a montanha e a maior parte do território acima dela. Existem extensas seções de sua fronteira com Sahud, e alguns pontos com Caithness, onde por tratado a superfície pertence ao país humano. Mais adiante nas montanhas, os picos são selvagens e varridos pelo vento, embora alguns tenham postos de vigia escondidos. Os vales são relativamente quentes e férteis. Muitos possuem pequenas comunidades agrícolas, habitadas por gnomos, alguns anões da superfície e até mesmo alguns humanos. Esses vales estão conectados uns aos outros por meio de passagens nas montanhas, mas poucas

estradas levam ao mundo exterior; os anões preferem que qualquer interação passe pelo subsolo, onde possa ser controlada.

O verdadeiro reino de Zarak está no subsolo. É possível viajar por toda a extensão de Zarak sem ver o céu, e os túneis dos anões se estendem por milhares de metros abaixo. As muitas cidades subterrâneas são menores do que as grandes cidades humanas, mas ainda abrigam centenas de milhares de pessoas. Os anões exploram metais comuns e preciosos, joias e pedras com virtudes que só eles conhecem. Algumas minas trabalhadas tornam-se lares à medida que procuram cada vez mais fundo. Outras se tornam vastas fazendas de cogumelos. Os anões



podem ser autossuficientes com este único alimento, mas preferem combiná-lo com o produto das fazendas da superfície e alimentos humanos. Todos os tipos de criaturas vivem em túneis menos frequentados: morcegos, ratos, lagartos, grandes vermes, moncos (pág. 224) e coisas mais estranhas. Os anões exterminam a maior parte do que encontram; eles não estão dispostos a compartilhar seus túneis.

Cada território de cada clã tem muitas conexões com a superfície, mas apenas algumas que são consideradas de conhecimento público. Fora de cada uma há uma vila mercantil, onde anões se encontram com não-anões para comprar e vender. As vilas mercantis são geralmente conjuntos de estruturas de pedra em blocos, com decoração mínima. A estrada principal de cada um leva a um portão para Zarak.

Esses portões são geralmente muito grandes; se os Zarakanos forem contratado para fazer uma estátua de 30 metros, eles querem que ela passe inteira pelos portões. Os portões também são ricamente esculpidos no distinto estilo geométrico e cristalino dos anões, e têm muitas mágicas de proteção neles. Dentro de um portão, há cerca de 100 metros de túnel dedicado à defesa. Isso não será óbvio para os visitantes; as diversas armadilhas e pontos de emboscada são projetados para parecer inofensivos ou para não serem notados de forma alguma. Além dessa área, fica uma segunda área de recepção menor, os Salões da Hospitalidade, abertos apenas para pessoas suficientemente confiáveis.

HISTÓRIA

Os anões vivem em Zarak há milhares de anos, desde muito antes do Cataclismo. Eles sempre foram reclusos, com pouco interesse em outras raças. Eles procuraram tesouros nas profundezas de suas montanhas, concentrando-se nas sutilezas de sua própria política e na perfeição de seus ofícios, geralmente ignorando o que acontecia acima deles. Eles capturaram e escravizaram quaisquer estranhos (geralmente orcs) que se aventuraram em suas cavernas subterrâneas sem serem convidados. Esta época pré-Cataclismo foi marcada por várias guerras, principalmente contra orcs que se estabeleceram muito perto de Zarak e algumas disputas envolvendo os elfos. No entanto, houve um conflito extenso entre anões e elfos,

há aproximadamente 1.600 anos, e até hoje os anões têm dificuldade em confiar nos elfos.

O mundo exterior desabou em sua solidão quando o primeiro choque de retorno da mágica Eliminar, que causou o Cataclismo, obliterou a ponta sudoeste de Zarak, que se estendia por centenas de quilômetros no que hoje é o Grande Deserto. Ainda hoje os anões consideram essas áreas poluídas e amaldiçoadas e odeiam viajar para lá. O Rei Supremo enviou espiões, que relataram que Ytarria estava alterada e com cicatrizes, que criaturas estranhas abundavam e que parecia que uma grande mágica élfica havia dado errado. Isso confirmou a opinião dos Zarakanos sobre os elfos, e eles mais uma vez fecharam seus portões para bloquear o caos externo.

O Cataclismo Subterrâneo

Os efeitos do Cataclismo geralmente não penetram na terra ou na pedra por mais de um ou dois metros. Nos casos em que prédios inteiros foram trazidos para Yrth, algumas de suas fundações vieram, mas nunca com a terra abaixo de mais de 2,5 m. Assim, poucos imigrantes do Cataclismo apareceram dentro dos túneis de Zarak. As exceções se manifestaram perto de entradas de superfície ou em áreas próximas ao Grande Deserto. Alguns dos últimos depositaram répteis e insetos chocantemente estranhos, possivelmente de Gabrook, que os anões exterminaram quase todos. Como os cataclismos locais podem ter afetado os portões de Zarak ninguém sabe, e talvez nem mesmo estejam considerando essa possibilidade.

Recuperando-se de maneira lenta e segura, muitos anos se passaram antes que os anões prestassem atenção aos novos habitantes de Ytarria. No ano de 1235, porém, um grupo de batedores de Mégalos se aventurou no que os soldados chamavam de Montanhas de Bronze. Os encontros iniciais foram sangrentos, mas os humanos foram persistentes e, por fim, pensaram em propor o comércio em vez da guerra.

Desde o início, uma relação econômica cada vez mais forte se desenvolveu entre o reino dos anões e seus vizinhos. Os anões negociam livremente em muitas áreas, vendendo matérias-primas e itens primorosamente trabalhados, e levando embora tecidos e iguarias indisponíveis em suas cavernas. No entanto, eles ainda são reclusos. Embora eles permitam que os humanos coexistam na superfície de Zarak, eles são muito específicos sobre quem eles deixam entrar em suas cidades subterrâneas. Poucos humanos testemunharam todo o seu esplendor.

SOCIEDADE

A sociedade anã está montada sobre a tradição. A vida dos Zarakanos não mudou muito em milhares de anos, e o modo de vida que funcionou para seus ancestrais ainda funciona. Velhas tradições são descartadas apenas quando se tornam obviamente prejudiciais. As novas ideias devem ser comprovadas ao longo de gerações antes de se tornarem comuns.

Hierarquia Social

Zarak é governado por sete “irmãos reis”, um dos quais é o Rei Supremo de todos os anões. Até mesmo anões de outras áreas, como o Povo de Thulin na Cordilheira dos Picos Nevados, reconhecem a autoridade do Rei Supremo. Os sete reis governam clãs em diferentes partes das montanhas; cada um é conhecido pelo nome de seu líder.

Status Social em Zarak

Nível	Exemplos
7	Os Sete Reis (incluindo o Rei Supremo)
6	Grão-Mestre Artífice, Reis de Clãs Separados
5	Mestres Artífices
4	Governadores, Oficiais
3	Soldados, Artesãos
2	Mestres mercadores
1	Anões e Gnomos comuns
0	Anões e Humanos que vivem na superfície
-1	Criminosos, Exilados
-2	Escravos

Mulheres Anãs

Os anões sabem muito bem que uma sociedade pode sobreviver se perder a maioria de seus homens, mas não se perder a maioria de suas mulheres. Portanto, eles esperam que as mulheres anãs fiquem longe do perigoso mundo da superfície e não lhes permitam entrar no exército e guardar as fronteiras. Elas geralmente terminam em funções semelhantes às tradicionais para as mulheres humanas: cuidar da casa, cozinhar a comida e criar os filhos.

No entanto, qualquer mulher anã que queira treinamento com armas pode obtê-lo. Se Zarak for invadido, espera-se que as mulheres mais velhas defendam as mais jovens, as que não estão grávidas protegem as que estão, e todas protegem as crianças até a última. Os poucos orcs que voltaram vivos de uma invasão em Zarak dizem que os homens lutam com força e precisão, mas que as mulheres são muito mais aterrorizantes.

Além disso, as habilidades artesanais são tão respeitadas entre as mulheres anãs quanto entre os homens, e os anões não fazem distinção entre artesanato feminino e masculino. Aproximadamente um quinto dos Grão-Mestres Artífices são mulheres. Mesmo as mulheres que ficam em casa terão uma habilidade que praticam no tempo livre, com os resultados à venda ou no uso cotidiano. (Por exemplo, os talheres podem formar um belo conjunto que provavelmente teria um preço alto em Mégalos.)

Também existe uma percepção entre os anões — com ou sem razão — de que as mulheres têm mais tino para cuidar das finanças do que os homens. Isso provavelmente evoluiu porque um homem anão não pode carregar seu dinheiro o tempo todo, e a pessoa em quem ele mais confia é sua esposa. Como resultado, os grandes bancos de Zarak são todos chefiados por mulheres, e cada casa de comércio bem-sucedida tem várias anãs com grande noção financeira em sua equipe, se não no comando.

Na escala do respeito, logo depois de seus reis, os anões respeitam as perícias profissionais. Os artesãos mais habilidosos exercem grande influência, embora passem a maior parte do tempo nas oficinas ou ensinando. Cada mestre artífice atrai jovens seguidores que o servem em troca de treinamento. Embora os anões não tenham guildas formais, isso serve essencialmente ao mesmo propósito. Até que um artesão seja reconhecido como um mestre artífice por seus próprios méritos, ele é considerado um aluno e vasalo de um dos mestres artífices de seu clã. Depois dos sete clãs hereditários, esses contingentes representam as entidades políticas mais poderosas do Reino.

O próximo nível de poder político são os governadores locais, que sempre se submeterão a mestres artífices. Os anões veem a administração da mesma forma que os humanos encaram a siderurgia: um trabalho útil e honesto, sem nenhum prestígio particular. Dito isso, um anão verdadeiramente interessado em administração pode transformar seu domínio em um modelo de eficiência.

Juntar-se ao exército Zarakano é um caminho a ser respeitado; os anões admiram aqueles que defendem a pátria do caos do mundo exterior. Comerciantes bem-sucedidos também são respeitados, mas a maioria dos anões considera que movimentar as coisas para lá e para cá é secundário em relação a fazê-las, em primeiro lugar. O aforismo de um anão diz: “Se você não pode ser habilidoso, seja forte. Se você não pode ser forte, seja rico.”

Os anões que vivem na superfície, por escolha ou por mera pressão social, acabam tendo uma posição inferior do que aqueles que vivem no subsolo. As únicas pessoas de classe ainda mais baixa que eles são exilados, criminosos e escravos.

Visitando os Anões

Até onde os anões deixam as pessoas entrarem em suas casas depende de quanto eles confiam neles. Entre anões, estranhos podem entrar em sua loja, conhecidos podem visitá-los no cômodo mais externo da casa e amigos são bem-vindos em qualquer lugar, exceto no quarto. Com não-Zarakanos, esta situação é exagerada. Estranhos completos não são permitidos nem no subsolo; os anões encontram-se com eles nas vilas mercantis, muitas vezes a alguma distância da entrada. Parceiros de negócios de longa data podem passar pelo portão e entrar nos Salões da Hospitalidade atrás dele. Aliados de confiança podem até ver o exterior da casa de um anão, mas apenas aqueles não-anões que lutaram e sangraram ao lado de um Zarakano têm permissão para entrar.

Não-Anões

Humanos, gnomos e alguns outros vivem na superfície das montanhas dos anões, geralmente com sua permissão e tolerância. Em sua maioria, eles são fazendeiros que ganham a vida no comércio com o povo abaixo. No subsolo, praticamente toda a população é composta de anões e escravos. Não mais do que uma dúzia de famílias de gnomos escolhem viver em Zarak. Das outras raças, há possivelmente 20 indivíduos vivos, não mais, que foram totalmente aceitos como Zarakanos. A maioria é humana, mas dois são pequeninos e um é um goblin. Todos são notáveis artesãos e guerreiros e serviriam como bons contatos para grupos humanos que se aventurassem em Zarak, embora sua ajuda não seja confiável.

Os escravos são os residentes não-anões mais comuns de Zarak. A maioria são forasteiros que se infiltraram nas terras dos anões como ladrões ou espões. Os anões compraram outros de escravagistas humanos. A maioria dos escravos trabalha em empregos desagradáveis que não exigem criatividade, como transportar restos e detritos para os túneis de cogumelos ou para as fazendas de superfície. A vida desses escravos não é feliz; os anões os tratam com a mesma preocupação que tratariam com uma picareta ou pá. Uma ferramenta útil é mantida enquanto for útil, e não mais. Um escravo muito velho, doente ou ferido para continuar tem a escolha de uma morte sem dor, ou ser enviado pelo portão mais próximo à superfície, para se defender sozinho.

A escravidão não é universal em Zarak. Alguns governantes anões não permitem; outros sim. Então parece ser uma questão de gosto pessoal, embora os anões nunca escravizem outros anões.

Magia

Zarak tem mana normal, com algumas variações locais menores, particularmente perto do Grande Deserto e das crateras na costa Sahudense. Muitos anões são magos competentes. Como as outras raças nativas de Yrth, eles consideram a magia apenas mais uma força da natureza — uma que pode ser manipulada de maneiras muito úteis. Os anões se concentram principalmente nas mágicas das escolas da Terra e do Fogo e na criação de objetos mágicos.

As melhores armas, encantadas ou não, vêm dos ferreiros anões que vivem nas profundezas de Zarak. Como os anões tendem a se concentrar no encantamento, existem relativamente poucos magos de combate anões no estilo Megalano. Atualmente, há um intenso debate político sobre se os que existem devem continuar a fazer parte do exército em uma base ad hoc, ou se deve haver uma unidade de defesa mágica dedicada.

A Lei

As leis dos anões foram feitas para os anões e raramente dizem respeito a qualquer outro. Elas exigem respeito pela autoridade, pela propriedade e pelos contratos escritos e verbais. Elas também enfatizam acatar os mais velhos e não danificar coisas artesanais e de beleza. Os anciões do clã resolvem a maioria das divergências com base em milhares de anos de precedência.

A maioria dos anões é obediente à lei e poucos são violentos, exceto quando protegem suas casas, família ou objetos preciosos. A punição é geralmente por meio de trabalhos comunitários forçados, multas ou um exílio temporário. Criminosos violentos acabam trancados em uma caverna apagada por um mês com um suprimento limitado de cogumelos. A punição final, entretanto, é o exílio permanente, seguido pela morte se o ofensor retornar.

Anões da Superfície

Qualquer anão que vive na superfície (o que provavelmente inclui a maioria dos PdJs anões) ou é um criminoso exilado, alguém que foi temporariamente banido, ou um rebelde insatisfeito. Alguns desses últimos foram expulsos pela pressão social; a maioria está interessada em conhecer o mundo ou em tentar enriquecer rapidamente por meio do comércio ou do trabalho militar mercenário. Mas para Zarakanos, ninguém que não esteja completamente feliz no subsolo é um bom vizinho. Deve-se notar que trabalhar nas vilas mercantis não acarreta um estigma. Os anões que se encontram com outras raças enfrentam condições desagradáveis para fazer um trabalho importante. Eles são respeitados e bem pagos. O mesmo se aplica a um ocasional embaixador ou espão.

Anões da superfície que retornam a Zarak recebem tratamento apropriado para seu status ligeiramente inferior. Se eles vierem com companheiros não-anões, isso provavelmente resultará em inevitáveis resmungos sobre estranhos. Se optarem por ficar, são aceitos como verdadeiros Zarakanos depois de um ano ou mais.

Os anões não falam muito sobre essa distinção com os não-anões. Se eles são criminosos, obviamente podem querer esconder seus crimes. Eles também podem simplesmente ter vergonha de seu “desvio”. Muitos, entretanto, não querem insultar seus amigos não-anões admitindo que os anões acham que *todos* os habitantes da superfície são um pouco malucos.

É claro que existem comunidades de anões em algumas grandes cidades, onde gerações de anões honestos e íntegros viveram e criaram suas famílias na superfície. Zarakanos que tomam conhecimento disso, acham tudo muito perturbador!

Tecnologia em Zarak

Zarak, como o resto de Ytarria, é NT3, com alguns elementos NT4. No entanto, os anões reconhecem a boa engenharia quando a veem, e os artefatos da Terra despertaram o interesse de alguns. Outros anões mais tradicionais acreditam que essa estranha ciência humana só pode causar problemas. Na maior parte de Zarak, esta última opinião prevalece.

A facção pró-tecnologia começou no final do século 16, quando rumores sobre os novos humanos em Araterre chegaram a Zarak. A pólvora, se fosse real, tinha usos óbvios na mineração, e o mecanismo de um relógio também parecia interessante. Desde então, os pró-tecnologia têm se empenhado em localizar e interrogar novos imigrantes do Cataclismo. Isso raramente é dá em alguma coisa — muitos de seus detentos recentes falam sobre “computadores” por horas — mas ocasionalmente os anões aprendem alguma coisa.

Tudo isso teve pouco efeito no dia-a-dia de Zarak. Alguns estudiosos anões trabalham longas horas tentando fazer máquinas a vapor práticas, e outros em áreas fortemente pró-tecnologia usam quantidades limitadas de pólvora para mineração. Eles mantêm isso em segredo como apenas os anões conseguem. Não só não querem abrir mão de nenhuma vantagem, mas anões bem relacionados sabem que Mégalos é decididamente anti-pólvora e que o Império não hesitaria em invadir um vizinho que não o fosse.

Atividades Militares

O exército de Zarak consiste principalmente de unidades de guarda. Cada entrada para a Terra Sob as Montanhas tem seus defensores, e outros vigiam os topos das montanhas ou patrulham as fronteiras acima e abaixo do solo. Essas unidades são compostas principalmente de jovens anões, com alguns capitães experientes. Eles estão armados com machados, malhas e bestas, que usam bem, mas têm como objetivo manter ladrões e espiões afastados, não repelir invasões genuínas. Quando ocorrem invasões — geralmente dos Terras dos Orcs — todos os anões corpulentos de ambos os sexos lutam ferozmente em defesa de seus lares.

Depois de um passeio pelos guardas, alguns anões se juntam a bandos de mercenários, que se alugam para empregadores que precisam de bons soldados de infantaria ou engenheiros militares. Anões são sapadores e sabotadores brilhantes. Guerras entre clãs de anões não são desconhecidas, mas a última terminou há duas gerações de anões.

OS SETE REIS IRMÃOS

Cada um dos Sete Reis Irmãos governa um dos poderosos clãs de Zarak. Este título coletivo é apenas simbólico; os reis não são realmente relacio-

nados. Eles escolhem um deles para ser o rei supremo; seu clã se torna o Clã Supremo, e sua palavra ganha um pouco mais de poder. O atual rei supremo é Ekarron III, um jovem anão de apenas 115 anos. Seu clã, conhecido como Povo de Ekarron, habita o grande clã de Ekariel, cuja capital é a cidade de mesmo nome. Do mais velho ao mais novo, os outros seis reis irmãos são Morkagast, Durinann II, Thransiravst, Solginyarl, Blainthir VII e Ginnargrim III.

Cada um supervisiona a saúde e o bem-estar de seu clã, bem como o crescimento e a prosperidade de suas áreas de moradia e mineração. Eles também são responsáveis por guardar as entradas de suas cavernas e governar o comércio com o exterior. Cada rei irmão é autônomo, embora frequentemente trabalhem juntos.

Cada clã tem suas próprias políticas que regem o comércio, mineração, trato com forasteiros, escravidão e outros assuntos de interesse apenas dos anões. As divergências sobre essas políticas formam a base da política de Zarak. Atualmente, as questões fundamentais são as relações com Mégalos, os elfos e “todos os outros”; adoção de tecnologia humana; e o melhor papel para magos de combate na guerra.

Rei Supremo Ekarron III

Ekarron é um anão muito educado e bem falado, com excelente memória para fatos. Ele acredita em manter uma mão sutil, mas firme, em seu

Reino. Pode demorar um pouco para que ele tome uma atitude em relação a uma determinada questão, mas assim que o fizer, será decisiva. Ele é muito querido por seu clã e os outros seis reis, como mostrado pela disposição de nomeá-lo como rei supremo, apesar de sua juventude. Ele é um armeiro e joalheiro talentoso. Anões que conquistaram sua simpatia e favores podem receber um machado ou anel que ele mesmo fez.

Ele nunca deixou Zarak e teve pouquíssima interação com não-anões. Seu clã é o mais distante das terras humanas. Ele considera os humanos uma boa influência nas questões superficiais, desde que fiquem fora de suas terras. Ele não apoiará as ações de Zarak contra Mégalos; ele acredita que o Império é perigoso demais para ser hostilizado. No entanto, ele não tem problemas com clãs individuais boicotando o Império. Ele é a favor da interação com os outros povos de Ytarria, e apoia fortemente um corpo de defesa mágico organizado — novamente, porque ele teme o Império. Ele não tem uma opinião formada sobre tecnologia humana.



O clã de Ekarron fica no extremo noroeste de Zarak; sua única fronteira exterior é com as Terras dos Orcs. Portanto, tem apenas uma entrada pública, com uma pequena vila mercantil fortemente defendida, mas fácil de abandonar, onde os anões ocasionalmente fazem negócios com as tribos humanas das Terras dos Orcs. O povo de Ekariel está, em geral, contente e feliz com seu rei. Muitos passam algum tempo no exército (parece que os orcs nunca aprendem), mas poucos se tornam mercenários depois, já que toda a demanda por mercenários está bem na frontei-

ra sudeste. Muitos anões em Ekarriel são especializados em carpintaria. (A maioria dos anões prefere pedra, mas madeira definitivamente tem seu uso.) Grupos de madeireiros bem armados derrubam árvores nas fronteiras com as Terras dos Orcs e das florestas ocasionais na superfície de Zarak, trazendo-as para o subsolo para o corte e entalhe. Estes trabalhos em madeira são o carro-chefe da exportação de Ekarriel para os demais clãs.

Rei Blainthir VII

Blainthir (135 anos) é um anão duro, mas simpático, que se destaca em combate. Ele não é muito inteligente, mas permite que seus governadores se preocupem com os detalhes administrativos, para o benefício de seu clã. Blainthir passa grande parte de seu tempo com sua guarda escolhida a dedo, que defende a entrada leste principal de Zarak. Apesar de seu status, ele geralmente está na linha de frente quando ocorre um conflito.

Uma figura muito carismática, a maior parte de seu clã o ama por sua bravura e coragem. No entanto, ele é um idiota irremediável quando se trata de política, acreditando em tudo o que lhe dizem. Sua postura atual é pró-Mégalos, anti-élfica (seu clã fica a apenas 150 quilômetros da Floresta Negra) e anti-tecnologia, mas isso pode mudar se um governador diferente for ouvido.

O clã de Blainthir é mais dividido em facções do que os demais, provavelmente devido ao seu líder não intervir. Muitos anões se tornaram muito ricos negociando com Mégalos, enquanto outros descobriram que o Império não era confiável. As opiniões sobre os Sahu-denses estão divididas de forma semelhante; a maioria das negociações com seus vizinhos do norte transcorre sem problemas, graças a séculos de protocolo, mas Vislumbre de Folhas Caindo (pág. 155) é uma vizinha inquietante. Alguns Zarakanos a culpam por patrulhas que desapareceram, sugerindo que ela os sequestrou ou eles foram vítimas de coisas que escaparam de sua ilha. A maior parte da economia de Blainiel é baseada no clã ser um intermediário entre Mégalos e o resto de Zarak, mas também é um exportador de pedras preciosas e uma raça de cogumelo particularmente saborosa.

Rei Durinann II

Durinann é um líder inexpressivo. Não fosse pelo conservadorismo fundamental dos clãs, ele teria sido substituído anos atrás. Outrora um jovem anão vibrante, Durinann tornou-se preguiçoso nos últimos anos. Recentemente, ele

celebrou seu 160º aniversário e agora mal consegue se incomodar em sair de seus aposentos para visitar a forja. Consequentemente, ele mantém seu reino em rédeas soltas, quase deixando-o funcionar sozinho. No entanto, as minas existentes estão começando a se esaurir e os mestres artífices estão começando a reclamar. Sua solução imediata atual é estreitar os laços com Sahud por meio de Percepção do Crescimento Farto (pág. 155), mas essa solução poderia facilmente explodir em sua cara. Durinann é pró-humanos e a favor de uma unidade de defesa mágica, mas não tem opiniões fortes sobre o contrário.

O clã Durinel faz fronteira com Sahud e uma pequena parte das Terras dos Orcs. Seu povo tem um relacionamento muito próximo com os Sahu-denses, e a maioria dos anões que vivem no Bairro Estrangeiro de Kinkaku (pág. 156) são de Durinel. Alguns artistas neste clã até adotaram estilos Sahu-denses, e os resultados estão recebendo elogios cautelosos em outras partes de Zarak. Como Blainiel, Durinel ganha muito dinheiro com o comércio, mas o clã também exporta ferro, aço e ouro.

Rei Ginnargrim III

Ginnargrim é o único membro remanescente da linha nobre de seu clã, exceto por seus dois filhos pequenos. Seu clã já governou os agora perdidos corredores na ponta mais ao sul de Zarak, e foi lá que muitos de seus ancestrais foram mortos. Outro acidente estranho, desta vez o colapso de uma mina recém-escavada, tirou a vida de seu pai e irmão mais velho, deixando apenas Ginnargrim. Aos 112 anos, ele é o mais novo dos Reis Irmãos. Ele é um anão tímido e reservado, que sofre de um problema de fala que o mantém fora da sociedade.

Ginnargrim está muito ciente de suas próprias deficiências como líder e deixa as aparições públicas para seus governadores. Na verdade, ele é um administrador capaz, um artesão extraordinário e um mago competente, bem merecedor da posição que ocupa. No entanto, poucos estão cientes disso, e a maioria dos membros do clã esperam ansiosos até que os filhos de Ginnargrim tenham idade suficiente para substituir seu pai.

Por causa do impacto que o Cataclismo teve no destino de sua família, Ginnargrim é intolerante com os elfos. Ele também não gosta muito de humanos, mas eles são bons parceiros comerciais. Ele prefere o arranjo atual de magos de combate espalhados por todo o exército e é contra o estudo da tecnologia humana.

O território do clã de Ginnargrim é muito menor do que os outros. Partes foram vaporizadas há 1.000 anos. Outras áreas, tecnicamente ainda parte de Zarak, os anões consideram amaldiçoadas, e outras ainda são mais obviamente perigosas, por estarem cheias de criaturas hostis. Em particular, alguns dos estranhos insetos gigantes nas áreas ocidentais parecem quase inteligentes (veja pág. 195). Os anões de Ginnrel, no entanto, não reclamam de suas dificuldades e fazem negócios variados com Caithness. O clã é conhecido por seu belo granito cinza com veios vermelhos e também é exportador de prata. No entanto, importa proporcionalmente mais alimentos do que outros clãs, devido à fertilidade geralmente pobre de sua superfície.

Rei Morkagast

Morkagast tornou-se rei há apenas 10 anos, quando seu pai Morthrinn morreu após uma longa doença. Poucos dos outros Reis Irmãos gostavam de Morthrinn, e alguns ainda guardam rancor de seu filho. Morkagast (173 anos) é apenas um administrador razoável, mas um artesão imensamente habilidoso. Ele é o líder aparente da facção pró-tecnologia, e está sempre à procura de artefatos da Terra ou novos imigrantes do Cataclismo. Ele também é moderadamente anti-elfos e pró-Mégalos.

Os anões de Morriel fazem bons negócios com Sahud e Mégalos. Eles têm menos sucesso como intermediários do que os anões de Blainiel, provavelmente devido à impopularidade de seu rei. O principal produto de exportação de Morriel é o cobre, mas o clã também é conhecido por seus magos. A magia parece estar no sangue de muitas famílias em Morriel, e os anões desta área a nordeste de Arvey em Caithness frequentemente se tornam encantadores e magos poderosos.

Rei Solginyarl

Solginyarl (140 anos) é um da velha guarda, um anão extremamente conservador. Ele não gostava muito de Morthrinn e odeia Morkagast por seus modos não tradicionais. Ele agora está se esforçando para derrotá-lo a cada movimento. Solginyarl é um orador habilidoso, mas a portas fechadas dirige seu reino de maneira brusca e eficiente. Ele é contra lidar com qualquer não-anão, muito anti-tecnologia, e moderadamente contra a criação de uma unidade de magos de combate.

O clã de Solginyarl faz fronteira com Mégalos, Caithness e Sahud, mas se envolve em poucas atividades comerciais com eles, principalmente devido a seus preconceitos. A maior parte do comércio existente é, lamentavelmente, de escravos. Os anões de Solginel são um bom mercado para traficantes de escravos Megalanos, apesar da tendência dos anões de pechinchar até a última moeda de cobre. As principais exportações da Solginel são mármore, ferro e aço.

Rei Thransiravst

Thransiravst é uma espécie de anão alegre e jovial, de meia-idade aos 145. Ele também é agitado, industrioso e um líder talentoso e talentoso, então os membros de seu clã optam por ignorar seu senso de humor às vezes inadequado. Durante seu reinado, ele aumentou muito a produtividade e o comércio de seu clã. Agora seu clã come melhor do que a maioria dos anões, e eles são pressionados a fazer itens suficientes para atender à demanda humana. Thransiravst é pró-humanos, moderadamente pró-elfos, mas não tem uma opinião muito definida sobre Mégalos, a organização de magos de combate ou sobre a tecnologia.

A única fronteira de Thranel com o exterior é com Caithness, e seus anões

O Povo de Thulin

O Povo de Thulin é um clã de anões que vive sob a Cordilheira dos Picos Nevados. Apesar de sua separação geográfica de Zarak, eles reconhecem seu Rei Supremo como soberano e prestam homenagem ao enviar uma seleção de seus melhores trabalhos a cada ano. Thulin X é um anão ancião, com mais de 265 anos. Embora ele tecnicamente tenha apenas Status 6, até o Rei Supremo Ekarron se levanta quando ele entra no salão, em deferência à sua grande idade e habilidade. Ele se retirou de seu papel de líder, se satisfazendo em se concentrar no trabalho de sua vida — um item mágico no qual ele vem trabalhando há mais de um século.

Enquanto isso, seus governadores cuidam dos assuntos internos para ele. O Povo de Thulin negocia aberta e livremente com os Homens do Norte que vivem perto de suas terras. Já com os Megalanos, não há negociação voluntária, preferindo enviar seus próprios mercadores para Caithness ou Sahud, em vez de vender seu patrimônio aos Megalanos. A paciência pessoal de Thulin com os humanos, esses seres de vida curta e língua escorregadia, há muito se esgotou. Trinta e cinco anos atrás, ele pediu a Zarak um boicote total aos humanos do Império. Seu pedido foi negado e ele voltou para casa desiludido com os outros reis anões e jurando manter seu próprio boicote. Mesmo Thulin não sabe o quão perto os Sete Reis Irmãos chegaram de realizar seu desejo.

fazem bons negócios com os humanos de lá. Suas exportações são extremamente variadas, incluindo ouro, um tipo muito bonito de granito verde, alguns dos melhores diamantes de Ytar-

ria e peles de uma raposa prateada que só vive nas montanhas acima de Thranel. Os sempre práticos anões tomam cuidado para não raposas demais, o que, é claro, mantém o preço alto.

AS TERRAS DOS ORCS

Além do Grande Deserto, a oeste de Caithness e Zarak, ficam as áridas e perigosas Terras dos Orcs, lar de poucas raças além de seus homônimos. Humanos, centauros e gigantes vagam pelas províncias do norte, mantendo-se bem longe dos orcs instáveis, que parecem estar se beneficiando de uma nova liderança assustadoramente mais eficiente. Ainda assim, a maior parte desta região não é povoada, exceto por predadores errantes e outros animais. Rumores de ruínas élficas ainda não exploradas às vezes atraem aventureiros em busca de riquezas.

GEOGRAFIA

As Terras dos Orcs se estendem até Sahud, no norte, e também margeiam as Terras dos Gênios, embora a fronteira exata seja incerta; provavelmente depende de quanta privacidade os Gênios (pág. 174) desejam em um determinado momento. No seu mais ponto mais próximo, as Terras dos Orcs já começam a 225 quilômetros de Caithness e, de fato, houve algumas tentativas dos Caithnessenses de cruzar o Grande Deserto e es-

tabelecer colônias nas Terras dos Orcs. (Veja *Castelo Defiant*, pág. 164.) Partes das Terras dos Orcs têm mana baixo, especialmente aquelas terras adjacentes ao Grande Deserto. Outras áreas são de mana normal e existem alguns pontos isolados de mana alto.

As Terras dos Orcs é uma região desolada de estepes abertas e frescas, florestas dispersas e colinas rochosas, povoadas por antílopes, bisões, lobos, iaques e monstros. As terras veem apenas chuvas ocasionais; a maioria das nuvens passa por cima e não derrama sua água até chegar às montanhas. Alguns rios descem das terras mais altas para o mar.

HISTÓRIA

As Terras dos Orcs eram pouco povoadas antes do Cataclismo. Havia duas ou três tribos de orcs nômades, algumas aldeias gnomos bem defendidas e alguns elfos nas florestas. O Cataclismo não trouxe humanos para a área, apenas centauros e alguns gigantes no norte, alguns kobolds e alguns minotauros e monstros estranhos. A maioria

não teve problemas para se adaptar, embora a maioria dos kobolds tenha sido comida por algo maior em poucas décadas.

Ao longo dos séculos seguintes, os descendentes de Mongóis e Índios Americanos começaram a se infiltrar nas Terras dos Orcs vindos do nordeste à medida que Sahud se tornava mais civilizado. Esses nômades rapidamente passaram a dominar a região, acompanhando o bisão e o antílope em suas migrações sazonais. Alguns se estabeleceram nas florestas. Outros tentaram invadir as aldeias de gnomos. Eles tiveram alguns sucessos; os gnomos tinham boas defesas, mas estavam acostumados a atacantes consideravelmente mais estúpidos. A maioria dos gnomos acabou se mudando para os vales de Zarak. Muitos dos elfos mudaram-se silenciosamente para o sul; outros encontraram almas gêmeas entre os recém-chegados. Os humanos geralmente estavam em paz uns com os outros e com os centauros, gigantes e orcs, embora houvesse ferozes guerras tribais de vez em quando, principalmente contra os orcs.



Desde então, as Terras dos Orcs têm estado relativamente estáveis. Caithnessenses e Zarakanos vigiam suas fronteiras, e os não orcs do norte mantêm um olhar desconfiado nos orcs do sul. Os conflitos futuros podem ser inevitáveis, mas por enquanto há paz.

A população das Terras dos Orcs é atualmente 65% orc, 25% humana, 5% centauro, 4% gigante e 1% outros (principalmente anões). A população de orcs, entretanto, está aumentando.

AS TRIBOS ORCS

Os orcs formam cerca de uma dúzia de grandes tribos, e muitas outras menores. A maioria delas é nômade, viajando pelas estepes na esteira dos grandes rebanhos de bisões ou procurando novas pastagens para suas cabras e iaques. Apesar de sua reputação feroz, a maior parte do tempo de uma tribo nômade é gasta caçando e cuidando de sua criação animal. No entanto, eles estão sempre guardando rancores da última rodada de batalhas e planejando a próxima. A maioria das tribos orcs são NT2, embora aqueles dirigidos por anões exilados às vezes sejam capazes de sustentar uma sociedade NT3 completa.

A área toda permaneceu inalterada até o final do século 18, quando os Megalanos começaram a expulsar os orcs para o oeste das terras que se tornariam Caithness. Isso nos leva até 1812, quando Caithnessenses empurrou a última grande tribo de orcs para o Grande Deserto. Em apenas algumas décadas, milhares de orcs foram deslocados para o que o resto do mundo viria a chamar de Terras dos Orcs.

O próximo século viu conflitos constantes, enquanto os orcs empurravam encurralava todos os demais em direção ao norte. Ao final dos conflitos, um número suficiente de habitantes de ambos os lados morreram para que não houvesse mais necessidade de lutar. Nenhum dos não-orcs confiava nos orcs (e vice-versa), mas enquanto todos respeitassem o território uns dos outros, a luta era mínima.

As populações de orcs tendem a seguir ciclos, e uma explosão demográfica ocorreu na década de 1920. A pressão fez com que várias tribos orcs cruzassem novamente o Grande Deserto para invadir Caithness. A maioria deles morreu, mas isso aliviou o excesso de população e consagrou vários lordes de Caithness como heróis.

O Castelo Defiant

O Castelo Defiant era a principal fortaleza dos humanos que viviam no sudeste das Terras dos Orcs. A população que lá habitava era de descendência Caithnessense, tendo se estabelecido lá após as últimas guerras orcs de 80 anos atrás.

Depois que os orcs foram derrotados, Lorde Jerrik, um dos líderes das forças de Caithness, decidiu permanecer no outro lado do deserto e construir um reino para si mesmo. O rei da época o considerou um tolo e ganancioso e disse-lhe para não esperar ajuda. Jerrik concordou e os homens do rei voltaram para Caithness, deixando Jerrik e um pequeno grupo de seguidores.

Por muitos anos, tudo correu bem e a colônia prosperou. Com o passar do tempo, tornou-se cada vez mais autossuficiente e a necessidade de viajar pelo deserto diminuiu. O comércio com os Zarakanos acabou tornando o contato com Caithness desnecessário.

Mas a partir de 1985, várias tribos de orcs, lideradas por anões exilados, começaram a eliminar sistematicamente os humanos da área. Os humanos resistiram ferozmente, resistindo por nove anos completos, mas em 1994, o Castelo Defiant estava finalmente em perigo de cair. Seu lorde, Kerin, pediu ajuda a Caithness, mas ninguém veio (veja pág. 110 para saber o motivo).

Hoje, o Castelo Defiant é o quartel-general do anão Bulgaren e de seus seguidores orcs. Ele planeja usá-lo como base para ataques a Caithness e, eventualmente, a Zarak, embora seus motivos sejam desconhecidos. Existem várias aldeias humanas em ruínas na área; Bulgaren atualmente sobrevive trocando itens recolhidos por orcs nômades por comida e outros suprimentos.

Os nomes das tribos orcs, quando traduzidos, são geralmente violentos ou grotescos. Alguns dos mais poderosos são os Caveiras Negras, os Presas Sangrentas, os Carniceiros, os Pássaros da Morte e os Garras Envenenadas. Elas variam em tamanho de algumas dezenas a várias centenas, embora as coalizões de tribos contem milhares de membros.

Traição e Honra

Os orcs se reproduzem como gafanhotos e frequentemente se comportam como eles. Desde o dia em que nascem, eles estão em uma competição feroz com outros orcs, especialmente seus próprios irmãos, por vantagem e sobrevivência. Assim, eles estão completamente acostumados a trair uns aos outros. Um orc não vê nada de errado nisso e espera que seja normal. Orcs cooperam, mas apenas enquanto todos os envolvidos veem mais vantagens de curto prazo em trabalhar juntos do que na traição. Orcs inteligentes o suficiente para trabalhar em busca de vantagens a longo prazo são escassos. Orcs geralmente não guardam rancores por muito tempo, embora existam exceções suficientes para fazer com que a confiança nisso seja um tanto suicida.

Orcs inteligentes que têm contato prolongado com humanos podem desenvolver uma compreensão vaga de lealdade e confiança. Embora nunca admitissem, eles acham essas coisas aterrorizantes. Para os orcs, os humanos e raças semelhantes são criaturas duradouras e intrigantes que sacrificam sua própria honra para dar poder uns aos outros e que conspiram juntos de maneiras tortuosas para fins incompreensíveis.

Orcs medem sua posição social em termos de coisas controladas. A desvantagem é que outra pessoa pode roubar qualquer item. Uma maneira de evitar isso é destruir o item primeiro. Isso leva ao conceito orc de “honra”, que é o registro das proezas de alguém — e é medido em coisas destruídas e, portanto, totalmente controladas. Uma tribo orc que destrói uma cidade humana ganha muito mais renome do que uma que meramente a conquista e saqueia em busca de bens para carregar.

Orcs com grande honra podem governar como chefes; seus seguidores se absterem de traí-los por medo de que alguém tão destrutivo pudesse se vingar terrivelmente. Grupos maiores do que a tribo são raros, porque muitos subordinados veriam vantagens de curto prazo em trair seus líderes.

A Vida Cotidiana

A vida nômade e o conceito orc de “honra” impedem que os orcs tenham muitas posses. Uma família típica terá uma yurt, armas, algumas ferramentas básicas e equipamento de cozinha, roupas quase inadequadas e um rebanho de ovelhas, cabras, iaques ou cavalos, ou a posse de uma parte de um rebanho tribal. A vida diária envolve cuidar do rebanho, caçar animais selvagens, comer os resultados da caça, realizar a manutenção mínima das posses e entrar em pequenas brigas.

Orcs não têm divisão papéis por gênero que não sejam estritamente biológicos. Mulheres orcs permanecem totalmente ativas até as últimas semanas de gravidez e protegem ferozmente seus bebês, mas de outra forma abrem caminho na sociedade orc como qualquer homem orc, por meio da força e da astúcia.



Magia

A Aptidão Mágica geralmente passa despercebida entre as tribos orcs, mas aqueles que estão cientes de seu poder frequentemente se tornam muito fortes e procuram aprendizes para aumentar sua estatura. Magos orcs adoram mágicas de combate, magia de vidência e, é claro, destruição insidiosa.

Atividades Militares

A guerra tribal orc é caracterizada por alianças e coalizões em constante mudança. Cada tribo tem seus aliados e inimigos hereditários, bem como alguns temporários. A natureza naturalmente competitiva dos orcs impede que qualquer facção se torne muito poderosa. Os chefes orcs são incapazes de se dar bem por muito tempo, a menos que haja um inimigo comum para lutar ou um saque para roubar.

Embora os orcs respeitem a habilidade e o poder destrutivo dos guerreiros e magos de outras raças, eles

preferem vê-los firmemente sob o controle dos orcs. Se eles acreditam que outros seres estão conspirando contra eles, os orcs geralmente tomam o caminho mais seguro e tentam destruir a ameaça para o ganho imediato em honra.

A Lei

A única lei geralmente aceita é a da sobrevivência dos mais mesquinhos. Aqueles que conseguem intimidar outros à obedecê-los podem fazer o que quiserem, enquanto as vítimas aguentarem. A punição tende a ser rápida e brutal: morte em tempos difíceis, escravidão se houver uso para escravos no momento. Orcs não têm prisões, e integrantes aleijados ou mutilados não são úteis. Os chefes às vezes torturam publicamente graves infratores, para inspirar medo.

Da mesma forma, os orcs não têm uma concepção real de justiça; a coisa mais próxima que eles entendem é a vingança, que serve para desencorajar outros de futuras traições ou vem do reflexo da raiva. A palavra orc para “traidor” não é insultuosa, mas sim uma descrição factual de alguém que seguiu seu próprio interesse.

Governo

Cada tribo orc tem um único chefe, que é sempre poderoso e violento. Tribos maiores dominam as menores de maneira semelhante. A liderança não é hereditária; ele muda sempre que alguém mais forte do que o chefe atual aparece.

Os orcs veem batalhas ao longo de suas vidas. Isso faz com que os sobreviventes sejam lutadores rudes e desleais. É o privilégio de um chefe lutar apenas aquelas batalhas que ele considera dignas, enviando subordinados para lidar com inimigos triviais. Grande parte da destreza de um chefe é medida por quantas batalhas ele pode evitar.

Ocasionalmente, não-orcs poderosos (geralmente anões, humanos ou mortos-vivos) conseguem assumir o controle de tribos orcs, demonstrando grande destreza destrutiva e uma vontade verdadeiramente terrível de se vingar. Os orcs respeitam isso e seguirão esses líderes. No entanto, isso não muda sua atitude em relação à traição. Os líderes que não tratam os subordinados como propriedade e ocasionalmente os traem também são considerados fracos e sem honra. Um líder que mata alguns de seus asseclas orcs por motivos triviais pode estar agindo com inteligência; permite que os outros orcs saibam onde estão.

Artesãos

Artesanato é difícil para orcs, que enxergam a honra na destruição, não na criação. No entanto, orcs engenhosos o suficiente percebem os benefícios de tais habilidades para manter as tribos abastecidas com armas, armaduras e trabalhos em couro. Os orcs artesãos devem ser necessariamente comerciantes inteligentes, que ficam atentamente de olho na hierarquia de suas tribos. Eles estão entre os poucos orcs que não precisam destruir coisas para salvar sua honra, porque eles sempre podem substituir itens roubados. Eles também podem dispensar honra a outros, trocando-lhes bens para destruição imediata. Isso dá aos orcs artesãos uma aura quase mágica entre outros orcs, apesar da qualidade tipicamente ruim de seu trabalho e de sua tendência de evitar o combate.

Muitas tribos não têm nenhum artesanato ativo, achando mais fácil tomar o equipamento de terceiros. Essas tribos veem as criações de orcs como algo estranho e desprezam “aqueles que buscam negociar com a honra” — embora possam escravizar artesãos, se tiverem a chance.

OUTRAS RAÇAS

As raças não-orcs desempenham uma variedade de funções nas Terras dos Orcs. Como os orcs, a maioria é NT2, na melhor das hipóteses.

Humanos

Os humanos das Terras dos Orcs são descendentes principalmente de Mongóis e Índios Americanos. Algumas tribos são completamente misturadas geneticamente, enquanto outras ainda são monoraciais. Mesmo as últimas tribos viram uma mistura cultural significativa.

Em termos gerais, a vida dos nômades humanos é semelhante à dos orcs do sul; ambos vivem em terras semelhantes, caçam os mesmos animais selvagens e criam os mesmos animais domesticados. No entanto, a vida nômade humana tende a ser muito mais confortável, devido a melhores artesãos, menos violência e nenhuma tendência de destruir coisas úteis. Um nômade abastado terá uma yurt atapetada com tapetes multicoloridos, um grande rebanho de ovelhas gordas, um estoque comercial de lã de cabra e, possivelmente, uma valiosa arma feita por anões.

Nem todos os humanos nas Terras dos Orcs são nômades. Vilarejos permanentes existem na costa e nas florestas

maiores. Seus residentes sobrevivem principalmente da caça e da pesca, mas alguns, longe das terras dominadas pelos orcs, na verdade têm fazendas e comercializam produtos agrícolas com os nômades visitantes.

Os humanos sofrem as consequências de qualquer ataque orc, e aqueles que vivem no extremo sul são guerreiros ferozes já calejados. Eles conseguem se manter, apesar das taxas de reprodução dos orcs e da sua ferocidade, porque têm melhores estrategistas e mais determinação; uma tribo humana sob pressão permanece unida, enquanto os orcs são propensos a lutas internas quando estão ganhando ou perdendo muito. Os humanos aprendem

não é tão improvável quanto parece. Infelizmente, a multiplicação quase constante dos orcs significa que eles são singularmente capazes de se recuperar de qualquer coisa menor do que a extinção completa.

Anões Banidos

A maioria dos anões exilados de Zarak vão para países humanos, mas alguns viajam para o oeste. Esses são geralmente os piores dos piores, criminosos durões e com pouco respeito pelos outros. Alguns se tornam eremitas, outros se juntam a tribos de orcs como artesãos, e há ainda outros decidem governá-los.

Aventuras de Fronteira e Tribais

As Terras dos Orcs são uma das últimas fronteiras de Ytarria, embora sejam muito menos misteriosas que o sudoeste (pág. 173). Os humanos Caithnessenses fizeram várias tentativas de se expandir para a área, sem sucesso até agora. Assim que a Guerra Civil de Caithness acabar, entretanto, outros tentarão novamente. Liderar colonos pelo deserto, lidar com hordas de orcs e criar um novo país poderia facilmente ser o foco de uma campanha épica.

Claro, é igualmente válido interpretar orcs que decidem resistir, após séculos sendo empurrados para rumo ao oeste por humanos famintos por terras. Tudo a oeste da Floresta Negra (pág. 99) já foi território orc e, embora seja imensamente difícil recuperar até mesmo parte de Caithness, quanto mais território Megalano, orcs raramente desistem de um desafio. O boato é que anões banidos estão se juntando aos orcs e agravando o problema; Zarak pode contratar aventureiros para lidar com os exilados permanentemente.

Entre as tribos, até o dia-a-dia pode ser uma aventura. Existem muitos animais selvagens para caçar, alguns deles extremamente perigosos. Conflitos entre orcs e todos os demais são comuns, e a guerra entre tribos humanas não é de todo incomum. Grupos em busca de um tesouro fácil não o encontrarão aqui; eles têm uma boa chance de serem pegos no meio de uma guerra intertribal de orcs. E, como uma das partes mais escassamente povoadas de Ytarria, as Terras dos Orcs guardam segredos proporcionalmente mais antigos ainda a serem descobertos.

deram a explorar a psicologia orc; por exemplo, geralmente vale a pena matar o líder de uma tribo orc, porque seus tenentes provavelmente lutarão entre si para sucedê-lo, enquanto uma tribo humana nas mesmas circunstâncias pode jurar vingança sob um herdeiro reconhecido. Alguns líderes humanos estão até tentando organizar uma aliança de tribos para exterminar os orcs. Embora estejam em menor número, na melhor das hipóteses em dois para um, a capacidade humana de cooperar significa que esse plano

Várias tribos de orcs, como os Caveiras Negras, são lideradas por anões banidos. A maioria delas é melhor organizada do que uma tribo orc típica, e algumas são efetivamente pequenos exércitos, comandados por anões que querem vingança contra Zarak. Eles foram responsáveis por uma série de ataques a Caithness nos últimos 20 anos (veja *O Castelo Defiant*, pág. 164), e um número menor de incursões no território Zarakanos. Eles ainda não são uma grande ameaça, mas isso pode mudar.

Gigantes

Gigantes tendem a pensar nos orcs como perturbações irritantes, mas compreendem que uma pequena horda pode derrubar até mesmo um gigante colossal. Alguns gigantes simplesmente intimidam os orcs para que procurem uma presa mais fácil, mas outros se aliaram a um lado ou ao outro. Durante qualquer incursão orc ao norte, gigantes podem ser encontrados na linha de frente da defesa, golpeando com

suas clavas. Às vezes, haverá um ou dois gigantes do outro lado — gigantes inteligentes não têm problemas em adquirir uma tribo de orcs lacaios. Em tempos de paz, os gigantes costumam se manter isolados; seu estilo de caça é incompatível com o dos centauros e dos humanos.

Centauros

Os centauros das Terras dos Orcs do norte prefeririam se manter isolados, mas séculos de ataques orcs tor-

naram isso impossível. Como os mais móveis dos povos não-orcs, os mensageiros centauros mantêm as tribos dispersas do norte unidas, e os sábios centauros geralmente coordenam esforços defensivos.

A contribuição do centauro para a economia do norte é principalmente na forma de comércio e caça. As caravanas de Centauros carregam uma quantidade surpreendente de mercadorias entre as tribos.

Os TERRITÓRIOS DOS NÔMADES

Os Megalanos referem-se à região ao norte das Cordilheira dos Picos Nevados como uma terra onde enormes e peludos homens e animais se devoram indiscriminadamente. Como de costume, com as visões dos povos civilizados sobre seus vizinhos menos sofisticados, isso é um pouco simplificado demais — mas, neste caso, apenas um pouco.

Os habitantes da região são primitivos (NT2), mas resistentes; o clima não permite que sejam outra coisa. O nome comum da área é enganoso; algumas pessoas são mais ou menos nômades, mas outras, possivelmente a maioria, não. Apesar de sua falta de unidade, eles se orgulham de sua identidade única e rapidamente se aliam contra os invasores. Além disso, o terreno lo-

cal é inóspito para grandes exércitos. Consequentemente, os Territórios dos Nômades resistiram a todas as tentativas de conquista Megalana. A posição oficial dos Megalanos agora é que simplesmente não há nada nas Terras do Norte que valha a pena conquistar, o que é verdade... mas por si só, isso não impediria Mégalos. Os Homens do Norte, por sua vez, consideram invadir Mégalos uma boa diversão.

O povo de Sahud refere-se aos Homens do Norte como estrangeiros típicos, bestas subumanas ou uma demonstração interessante de certos princípios filosóficos. Provavelmente depende de a quem você pergunta, do que os Homens do Norte têm feito ultimamente e do que os Sahudenses querem que você pense.

Substancialmente menos nômades do que seus vizinhos do interior, as tribos costeiras constroem “barcos-dragão” de um mastro, nos quais caçam baleias e atacam Mégalos ou Sahud. Eles são excelentes marinheiros e seus navios são solidamente construídos, embora não tão avançados tecnologicamente quanto os de Araterre.

GEOGRAFIA

A parte sul dos Territórios dos Nômades é montanhosa, descendo em direção às planícies do norte. Grande parte da região é coberta por florestas de pinheiros; o resto é pastagem, atravessada por muitos rios e lagos glaciais parecidos com dedos. O nível de mana



é completamente irregular, variando de baixo a alto abruptamente e sem sinais visíveis; é até possível que o mana em uma única área mude no espaço de uma ou duas semanas. Isso causou muitos efeitos estranhos nos habitantes e torna a operação de mágicas um empreendimento perigoso; consulte *Mudanças no Mana*, pág. 24. Os licantropos são comuns, dividindo o espaço com uma série outras criaturas lendárias — grifos, pégasos, hipogrifos e assim por diante (veja pág. 219). Mesmo os animais normais ficam maiores e mais ferozes: castores, martas, alces, lobos, ursos e até mesmo tardíavagos (pág. 225) atingem proporções incríveis. Os Homens do Norte os caçam por alimento e couro; as peles mais finas de Yrth vêm desses territórios.

Exceto por pequenos campos de trigo e cevada, usados para fazer pão e cerveja, os Homens do Norte não têm uma agricultura de verdade. Algumas tribos são pastoris, criando rebanhos de capreas e, ocasionalmente, ovelhas

muito resistentes. Caso contrário, eles sobrevivem da caça e da pesca; alguns subsistem puramente como caçadores-coletores. Eles criam belos e fortes pôneis e cavalos; alguns dos melhores cavalos de guerra de países civilizados têm uma grande pitada de sangue do norte.

HISTÓRIA

Os humanos que colonizaram as áridas terras do norte foram quase todos trazidos pelo Cataclismo do norte da Eurásia. Celtas, Escandinavos e até alguns Mongóis misturaram-se com gente da mesma linhagem racial dos Megalanos. Há evidências de que vieram de mundos paralelos que alcançaram diferentes pontos da história; suas culturas e religiões têm elementos que eram, na melhor das hipóteses, extremamente raros na Idade Média da Terra. Gerações de vida ao ar livre criaram uma raça durona com um mosaico cultural.

A Lenda de Heolford

Há 400 anos, o condado de Heolford era a província Megalano mais rica ao norte da Cordilheira dos Picos Nevados. Seus domínios estendiam-se para o interior ao longo do Rio Branduch por quase 5 quilômetros; seus campos eram ricos e seu rebanho, gordo. Seus lordes enriqueceram com o comércio de peles, âmbar e cavalos e usaram sua riqueza para construir uma gigantesca cidade-castelo no centro de seu território.

Quando os Homens do Norte invadiram as províncias do norte, foi no castelo de Heolford que os Megalanos montaram sua última resistência. Depois que ficou claro que não havia esperança de vitória, os defensores partiram para a morte certa. Diz-se que as mulheres mataram seus filhos e depois a si mesmas, em vez de sofrer a escravidão ou coisa pior nas mãos dos bárbaros. Os poucos magos sobreviventes então operaram grandes mágicas. O fogo consumiu os corpos, os próprios magos e quaisquer Homens do Norte que tiveram a infelicidade de escalar as paredes. Terremotos rasgaram a terra, engolindo as hordas do lado de fora em deslizamentos de terra e grandes abismos. Depois disso, apenas uma carapaça queimada permaneceu em uma paisagem devastada.

A história de Heolford foi levada para o sul por um punhado de sobreviventes e se tornou o assunto favorito dos menestréis em todo Mégalos. O ouro perdido de Heolford tornou-se lendário: dizem que o tesouro do castelo contém a riqueza de uma dúzia de condados. Alguns dizem que essas riquezas foram destruídas no incêndio mágico, enquanto outros afirmam que os tesouros do castelo foram escondidos para serem recuperados posteriormente. Apenas os cétricos murmuram que essas histórias são vagas e cheiram a otimismo exagerado. Os Homens do Norte acreditam que as ruínas são assombradas pelos fantasmas das crianças assassinadas e falam disso com medo.

A localização exata de Heolford é conhecida apenas por alguns Homens do Norte. Muitos aventureiros do sul foram em busca dele em terras já muito diferentes das exibidas em antigos mapas, agora crivadas de pequenos lagos, colinas irregulares e fendas profundas. Se alguém o encontrou, jamais voltou para contar a história.

Séculos atrás, Mégalos conquistou grande parte dos Territórios dos Nômades. Os obstinados Homens do Norte recuaram para as áreas mais remotas. Finalmente, no entanto, eles se uniram sob o lendário herói Ross Rachaportões, e empurraram os Megalanos ao sul das montanhas. Em seguida, eles começaram a invadir Mégalos propriamente dito. A Muralha do Imperador foi construída há 400 anos para impedir os ataques ao oeste — então, os Homens do Norte atacaram o leste.

Comércio e Invasões

Hoje, os Homens do Norte costeiros prosperam com o comércio com o sul, quando não o estão atacando, e alguns são espertos o suficiente para perceber que podem lucrar mais com a paz no longo prazo. Eles podem até tentar desencorajar ataques de seus primos, para tornar o comércio mais fácil — ou podem montar esquemas de proteção em cidades costeiras. No interior, entretanto, os bárbaros ainda se divertem na batalha e lançam olhares cobiçosos sobre qualquer riqueza que pareça desprotegida. Nos últimos 15 anos ou mais, seu alvo favorito tem sido a cidade Megalana de Kethalos, que parecia ter sido abandonada por seu comandante. Seu primeiro ataque foi repellido e um novo lorde fortaleceu as defesas, mas alguns dos chefes agora sentem que a fronteira está ficando fraca novamente e estão planejando mais ataques para vingar a antiga derrota.

Mercenários Andarilhos

Ao longo da história, alguns Homens do Norte vagaram para o sul em busca de aventuras lucrativas, e alguns aceitaram felizmente o trabalho de mercenário — bem como o crime e as lutas na arena. Embora a doutrina militar tanto em Mégalos quanto em Sahud seja que essas tropas causam mais problemas do que valem, elas têm seus usos — normalmente, como forças de assalto descartáveis de vanguarda. Embora os guerreiros do norte possam se ressentir se perceberem que seus comandantes *não* valorizam suas vidas, alguns consideram isso uma oportunidade de glória. Isso não ajuda em aumentar sua lealdade, no entanto. Como os Homens do Norte não são menos inteligentes do que outros humanos, os andarilhos mais espertos às vezes podem adquirir posições de comando, especialmente em bandos de mercenários. Alguns se tornaram famosos por suas táticas ousadas e astúcia pragmática.

SOCIEDADE

A maioria das tribos e clãs do norte constroem pequenos vilarejos ou fortes nas colinas, às vezes movendo-se entre locais em diferentes épocas do ano enquanto seguem seus rebanhos em torno de suas pastagens. Os verdadeiros nômades, sem nenhuma construção mais permanente do que uma tenda, são raridades, limitadas às planícies maiores das terras baixas.

Os Homens do Norte viajarão notoriamente por grandes distâncias para atacar e saquear outra vila ou cidade Megalana. Quando não estão atacando, os guerreiros gostam de caçar monstros ou continuar velhas rixas de sangue — mas na maior parte do tempo, eles se mantêm cuidando dos rebanhos ou pescando.

A posição das mulheres varia muito de tribo para tribo. Em alguns lugares, elas são meras propriedades; em outros, elas são iguais, e os ritos de namoro são bem elaborados, e às vezes violentos. Graças às tradições que datam dos primeiros dias caóticos da humanidade em Yrth, alguns clãs são, na verdade, inteiramente femininos; escravos masculinos são mantidos para fins reprodutivos, e bebês masculinos são vendidos ou doados após o desmame. Na maioria das tribos, porém, o casamento monogâmico é a norma e, de fato, é ativamente encorajado; os Homens do Norte precisam de uma boa taxa de natalidade para manter sua população estável.

Algumas tribos mantêm escravos. Na maioria das vezes, são mulheres capturadas em incursões, embora prisioneiros de guerra também sejam mantidos ocasionalmente. Em outros casos, os inimigos derrotados podem ser sequestrados ou forçados a fazer juramentos de subserviência. Isso é levado muito a sério, embora as tribos subservientes estejam sempre procurando maneiras de escapar dessa condição.

Posição Social

Cada clã ou tribo dos Territórios dos Nômades é governado por um chefe ou jarl (Status 4). As únicas ocupações consideradas honrosas para os homens são guerreiro ou marinheiro (Status 1), xamã (Status 3) e escaldo (Status 2, pág. 171). Cultivar, comerciar ou funções de artesãos são considerados empregos de meio período, embora, na verdade, muitos Homens do Norte passem a maior parte do tempo nessas atividades. Alguns clãs têm um respeito especial pelos ferreiros (Status 2). Os capitães dos navios costumam ter Status 2; eles são considerados guerreiros contra o oceano selvagem, mesmo que passem todo o tempo envolvidos no comércio.

Nomes dos Homens do Norte

Os sistemas de nomenclatura para pessoas nos Territórios dos Nômades são tão diversos quanto as próprias pessoas. Às vezes parece que cada clã e família têm suas próprias regras. No entanto, como regra geral, uma criança recebe um único nome, no nascimento, de seus pais e, em seguida, adiciona o nome do clã, tribo ou linhagem honrada, geralmente como um sobrenome com um prefixo como O'- ou Mac- ou um sufixo como -son ou -dotir. Algumas tribos também dão aos membros "nomes verdadeiros" no nascimento ou na adolescência, que são mantidos em segredo de todos, exceto da família próxima. Com o tempo, os indivíduos quase sempre também adquirem uma série de apelidos, um dos quais pode ser usado o suficiente para substituir o nome do clã em geral — especialmente se o indivíduo se tornar um herói cultural que toda tribo deseja considerar como seu!

As origens dos nomes pessoais e da maioria dos nomes de clãs abrangem todas as culturas da Terra que contribuíram para o pool genético do Homem do Norte, e mais algumas coisas que alguém antes achou que soavam bem. Nomes Celtas (incluindo, sim, "Bran" e "Conan") são comuns, assim como os Escandinavos (como "Erik" ou "Ragnar"). Nomes Asiáticos e Mongóis (como "Oggodai" ou "Caidu") são menos comuns, mas conhecidos.

Títulos "nobres" são raros, mas os chefes podem, por exemplo, referir-se a si próprios *apenas* pelo nome do clã, o que implica que eles personificam o clã. "Jarl" é frequentemente usado por tribos costeiras. Aqueles banidos e exilados perdem seu nome de clã; ele é substituído por alguma forma como "o sem clã" se alguém quiser ser formal. Os abandonados e os indivíduos verdadeiramente solitários têm que usar a mesma forma, o que lhes causam muitos problemas. Os visitantes são geralmente conhecidos por seu nome pessoal e o nome da região ou nação de onde vêm (como "John de Caitness" ou "John Caitthenessense"); isso às vezes soa vagamente insultuoso, mas não é necessariamente assim — é simplesmente a maneira dos Homens do Norte de tentar encaixar um visitante em sua maneira de pensar.

Aqueles que não tenham se provado guerreiros e membros de clãs marginais que vivem da caça e coleta de pequenos animais são tratados como Status 0, enquanto alguns exilados e servos de confiança têm Status -1; escravos reais são Status -2. As mulheres casadas geralmente assumem o Status de seus maridos, enquanto os filhos, incluindo as filhas solteiras, podem ser considerados como tendo o Status de seu pai, reduzido em 1 se ele estiver em uma posição elevada e seu próprio valor não for comprovado. As crianças geralmente têm Estigma Social (Menor de Idade) e, em algumas tribos, as mulheres têm Estigma Social (Propriedade Valiosa) — mas em muitas outras, elas recebem mais respeito e podem até ser tradicionalmente autorizadas a pegar em armas se desejarem.

Não-Humanos

Existem alguns assentamentos isolados de elfos nas florestas do norte. Os supersticiosos Homens do Norte os temem muito e ficam longe de seus territórios. Os Homens do Norte são bastante amigáveis com os anões da Cordilheira dos Picos Nevados, espe-

cialmente porque eles compartilham um inimigo comum, que é Mégalos. Os humanos vendem âmbar, peles, grãos e carne para os anões em troca de armas. Os Homens do Norte acreditam que as armas dos anões possuem poderes especiais — os homens civilizados pensam que esta é uma manobra inteligente dos anões astutos.

Existem também várias comunidades de gigantes espalhadas pelo norte. Os Homens do Norte respeitam os gigantes (não é difícil perceber que *eles* são durões) e fazem comércio livremente com eles. Por outro lado, os Homens do Norte são realmente os únicos humanos em quem os gigantes confiam, mesmo que seja apenas um pouco; podem ser barulhentos, mas isso não preocupa muito os gigantes, e os gigantes se acostumaram ao sólido e direto senso de honra do Homem do Norte.

Outros não-humanos raramente são vistos; todos os que visitam são geralmente tratados como curiosidades. A primeira coisa que muitos Homens do Norte vão querer fazer é lutar contra eles, provavelmente apenas em uma briga "amigável", para ver o quão durões eles são.

Magia

A magia nos Territórios dos Nômades ocupa-se principalmente da natureza e dos elementos, adivinhação e combate. Frequentemente, é altamente ritualística, pois os rituais tendem a tornar as mágicas mais previsíveis. Mágicas de cura são rejeitadas como “afeminadas” pela maioria das tribos. Pode parecer contraproducente, mas a magia é instável o suficiente para que nessas terras as mágicas de cura possam ser completamente perigosas, e serem tão arriscadas que qualquer comunidade que venha a depender delas acabará sofrendo no final. Mágicas que aumentam a habilidade inata de luta ou resistência à dor, entretanto, são apreciadas; embora muitos bárbaros rejeitem isso como “trapaça” ou algo de que *eles* não precisam, no fundo eles são pragmáticos, que veem uma mágica de combate como comparável a uma boa espada — algo que ajuda um guerreiro a usar sua força da melhor maneira. Duelos formais geralmente envolvem acordos de que nenhuma magia estará envolvida, o que pode ser monitorado por um xamã ou mago; trapacear com magia em um duelo formal é, no mínimo, motivo para criminalização.

Magia é bastante comum nos Territórios dos Nômades, mas não é uma arte bem desenvolvida, devido à sua imprevisibilidade inerente (veja pág. 168). Além dos xamãs (veja a *Religião do Homem do Norte*, ao lado), há alguns magos não-religiosos, geralmente chamados de “bruxas”, “bruxos”, “escultores de runas” e assim por diante. Alguns deles são aceitos e até respeitados dentro das tribos, especialmente se os ajudam na guerra, sendo então considerados um tipo um pouco estranho de guerreiro — não *tão* honrado quanto os que carregam armas, talvez, mas também não deve ser insultado (Status 1). Outros são vistos como figuras malucas, perigosas e marginais, a quem consultamos silenciosamente quando tudo o mais falha (Status 0, muitas vezes com várias Reputações diferentes). A maioria toma cuidado para não invadir o território de intercessão dos xamãs com o mundo espiritual.

Esse tipo de magia “secular” é ensinada a aprendizes que mostram sinais de talento ou dedicação, principalmente por hábito; Homens do Norte magos costumam ser analfabetos, embora não sejam estúpidos, e o sistema arriscado de treinamento e tradição significa que eles tendem a ter seleções bastante limitadas de mágicas, embora às vezes com altos níveis de habilidade. No entanto, como geralmente têm poucos rivais localmente, os feiticeiros, como os xamãs, frequentemente exerce uma influência desproporcional à sua habilidade.

Magos estrangeiros nessas terras serão geralmente vistos com suspeita, mascarados por uma demonstração de desdém e uma certa dose de curiosidade. Os Homens do Norte apreciam um bom show, então exibições de magia fraca, mas vistosa, podem ganhar para o mago a hospitalidade como um artista. Alguns feiticeiros locais estarão ansiosos para aprender com os magos visitantes; outros vão considerá-los com suspeita e podem tentar acabar com esses “rivais”. Os xamãs exibem atitudes semelhantes, pois costumam suspeitar

que esses estrangeiros tenham atitudes duvidosas em relação aos espíritos; se um xamã se tornar seriamente hostil, ele pode despertar toda a tribo contra os intrusos.

Graças a essas mesmas instabilidades mágicas locais, poderes naturais de mudança de forma são comuns entre os Homens do Norte; na verdade, existem clãs inteiros e até tribos licantropos (pág. 200). No entanto, eles são vistos com desconfiança supersticiosa por outros Homens do Norte e tendem a viver em áreas especialmente remotas.

A Religião do Homem do Norte

A maioria dos Homens do Norte é uma espécie de pagão relaxado (veja pág. 76). Eles reconhecerão alegremente que Deus (ou Alá) provavelmente existe, embora se recusem a ver qualquer inconsistência entre as religiões. (“Claro, Deus é real. Todos os deuses são reais. Thor é real. Espíritos da água — muito reais — meu irmão conheceu um ano passado. Qual é o problema?”) As práticas religiosas variam muito de tribo para tribo, mas a glorificação da coragem e a destreza na batalha é quase universal.

A maioria acredita que cada homem tem um *wyrd*, ou destino — totalmente desconhecido para ele e totalmente inevitável. Isso dá aos guerreiros uma coragem irresponsável. Eles também se veem cercados por espíritos ativos (veja pág. 8) e divindades menores o tempo todo. Eles acreditam que toda a natureza — as árvores, o céu, as colinas, as rochas, os riachos, os lagos, etc. — é habitada por espíritos, que têm tantos nomes quanto o número de tribos. Isso pode ter alguma base nos fatos práticos de Ytarria, embora os Territórios dos Nômades pareçam ter menos espíritos ativos do que Sahud (veja pág. 151).

Algumas tribos têm um aspecto nitidamente sombrio em sua religião. Por exemplo, em algumas, chefes anciões são ritualmente envenenados por um sacerdote, que então prevê o futuro do clã observando as convulsões do líder moribundo. Algumas são ainda mais propensas ao sacrifício humano. No entanto, a maioria dos Homens do Norte duvida que os espíritos sejam tão gananciosos e famintos assim, ou simplesmente observam que a natureza toma seu quinhão de vidas humanas sem qualquer ajuda, e essas “tribos das trevas” geralmente são evitadas. Ainda assim, no caso de uma guerra, a maioria dos Homens do Norte prefere ter essas tribos do seu lado do que lutar contra elas.

Xamãs

A maioria dos líderes religiosos tribais são conhecidos como “xamãs” ou “druidas” nas tribos de influência Celta; geralmente são homens, mas algumas tribos têm robustos sacerdócios femininos, geralmente com poderes proféticos. A principal tarefa dos xamãs é lidar com a relação entre a humanidade e o sobrenatural. Eles fazem sacrifícios, leem presságios, conduzem casamentos (pedindo aos espíritos que abençoem o casal) e enterros (enviando os fantasmas dos mortos para a vida após a morte) e abençoam guerreiros que vão para a batalha. Mais praticamente, a maioria exerce algum tipo de magia.

Praticamente todos os poderes sobrenaturais são vistos pelos Homens do Norte como uma indicação de contato com o mundo espiritual, então qualquer jovem exibindo sinais de talento — ou, nesse caso, “doenças” mentais específicas — pode ser adotado por um xamã e treinado como um sucessor. A maioria pode operar pelo menos algumas mágicas relacionados à natureza, ao clima e aos elementos, mas existem xamãs com habilidades estranhas e sem nenhum talento além de uma língua eloquente e conhecimento de rituais.

A Lei

A lei entre os Homens do Norte é mais uma questão de costume do que de decreto. As tradições e tabus de uma determinada tribo se aplicam a todos, até mesmo ao chefe. Os julgamentos são geralmente feitos pelo chefe ou sacerdote após consultar os guerreiros mais velhos; às vezes, os sacerdotes têm autoridade absoluta. As punições são muito leves ou muito severas — humilhação ou confisco de propriedade por ofensas leves; morte, exílio ou escravidão para as graves.

Apenas crimes vistos como afetando o clã como um todo são geralmente apresentados ao chefe. Disputas individuais podem ser resolvidas por duelos, embora eles não envolvam necessariamente a morte do perdedor. Caso contrário, figuras respeitadas podem ser solicitadas a arbitrar; seus julgamentos frequentemente envolvem o pagamento de uma compensação financeira, conhecida como “preço de sangue” se o crime foi violento. As mulheres geralmente são representadas por seu parente masculino mais próximo, embora em algumas tribos elas possam lutar por si mesmas — contra outras mulheres, ou mesmo contra homens.

Escaldos

Embora a escrita entre os Homens do Norte se limite a esculpir runas em pedra e madeira, existe uma classe inteira de historiadores orais e contadores de histórias conhecidos como *escaldos*. São músicos e artistas habilidosos que memorizam baladas, genealogias, fábulas e histórias de seus clãs e compõem novos contos e canções celebrando os feitos de grandes guerreiros e líderes. Alguns vagueiam de clã em clã, reunindo e contando histórias de lugares distantes. Ao se tornarem conhecidos como escaldos, eles geralmente adquirem algum tipo de Reivindicar Hospitalidade.

Um escaldo deve ter *pelo menos* um NH 12+ em Oratória e algumas perícias musicais; a vantagem Memória Eidética é apropriada e extremamente útil. Alguns têm a perícia Deslumbrar ou conhecem um pouco de magia sutil.

Escaldos têm uma posição quase sagrada nos Territórios dos Nômades — aquele que mata um escaldo, exceto em autodefesa, diz ter má sorte por sete vidas. Isso pode ser tratado como uma forma de Imunidade Legal (“Imunidade Escáldica”), que custa 10 pontos, embora não haja necessariamente uma penalidade formal para quem ferir um escaldo; a má sorte (e, de forma mais prática, a péssima Reputação associada) costuma ser considerada punição suficiente.



AVENTURAS NOS TERRITÓRIOS DOS NÔMADES

A região é cruel, cheia de rivalidades antigas, feras enormes e mágicas estranhas. Embora poucas pessoas “civilizadas”, salvo comerciantes de peles, tenham motivos para vir, aqueles que buscam emoção, ou apenas problemas, encontrarão o tanto que puderem lidar.

Os Homens do Norte são fortes e barulhentos, mas não são tolos. Eles frequentemente acham alta tecnologia interessante — especialmente se ela produz navios ou armas melhores — e avaliam a magia em termos de se ela pode ofender os espíritos, quanto uso prático ela tem, e como se deve proceder para matar o mago, se for necessário. Seu respeito e camaradagem são reservados para aqueles como eles — lutadores duros, corajosos e irresponsáveis.

As negociações diplomáticas com as tribos exigem uma combinação criteriosa de presentes, ameaças, bajulação e, às vezes, combate individual. Os Homens do Norte normalmente reagem com -3 ou pior para qualquer um que eles considerem fraco ou covarde, e +2 ou melhor para qualquer um que demonstre bravura ou honra incomum. Guerreiros enfurecidos são respeitados, mas não especialmente temidos.

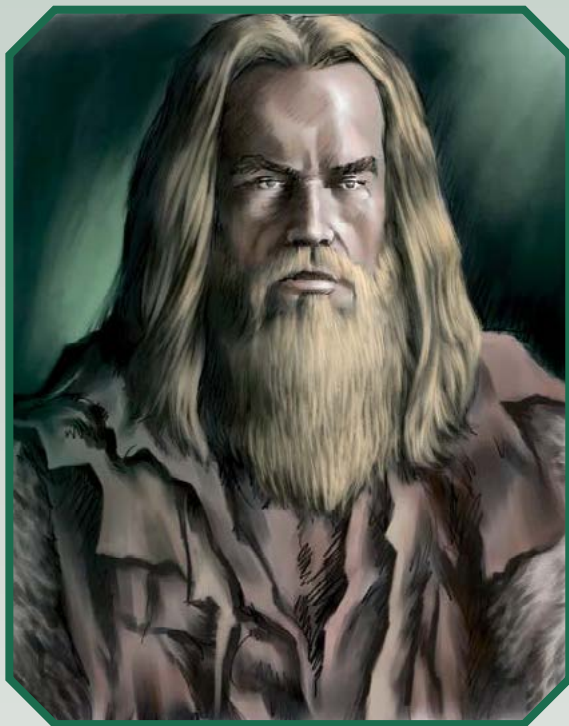
Caçada às Feras: O comércio de peles dá às expedições de caça a monstros um motivo de lucro direto. No entanto, muitas peles vêm de animais grandes e perigosos, e qualquer grupo deve lidar com os Homens do Norte também — especialmente se os aventureiros invadirem áreas de caça tribais. Não se esqueça de que alguns clãs dos Territórios dos Nômades são licanthropos; matar acidentalmente o filho de um chefe poderia colocar os PdJs em todos os tipos de problemas.

Caça ao Tesouro: As torres em ruínas de vários feudos Megalanos agora estão dentro das Terras do Norte, como Heolford (pág. 168). Um bando de aventureiros pode encontrar itens valiosos, perdidos ou abandonados durante a última retirada. Quem sabe... pode até haver mapas desenhados às pressas, com dois séculos de idade, para guiar tal busca.

Indo Para Casa: Os Territórios dos Nômades também é um ótimo lugar para ser a *terra natal* dos aventureiros. Uma terra de guerreiros fortes que buscam glória na batalha, invariavelmente, exporta alguns a cada ano para todo Ytarria. Ocasionalmente, alguns voltam para casa para acertar contas antigas, redimir-se de alguma desonra, ajudar seu clã ou apenas exibir seu último saque.

Lars, o Cego (313 pontos)

Lars, o Cego é um dos andarilhos mais famosos de todo Ytarria. Ele começou a viajar aos 14 anos e nunca mais parou nos últimos 40 anos. Ele raramente fica no mesmo lugar por muito tempo, embora tenha permanecido em Sahud por dois períodos diferentes de dois anos sobre os quais se recusa a falar. Ele pegará a estrada sozinho se for preciso, mas prefere viajar com qualquer grupo que aceite sua companhia. Poucos recusam.



Embora mais magro do que alguns Homens do Norte (com 1,87 m de altura, ele pesa apenas 85 kg), Lars é claramente dos Territórios dos Nômades, com cabelos loiros e olhos azuis. Ele ainda retorna lá regularmente para contar as últimas notícias do mundo exterior e ouvir as fofocas do seu clã. Cego de nascença, sua única concessão ao fato é que evita viajar sozinho quando possível. Isso não quer dizer que ele está indefeso se for preso — entre seu estranho senso de direção e suas habilidades, ele é perfeitamente capaz de se defender sozinho. Ele também está familiarizado com muito de Yrth, incluindo seus povos e sua tecnologia. Ele nunca aprendeu a ler ou escrever, no entanto.

Lars perdeu alguma força e vigor nos últimos anos; ele poderia um dia admitir o fato para si mesmo e pensar em se estabelecer em algum lugar. No entanto, a imobilidade o irritará muito. Ele pode resolver esse problema encontrando um ou mais “herdeiros”, ensinando-lhes algumas de suas habilidades e, em seguida, enviando-os para espalhar suas histórias e retornar até ele periodicamente com novas histórias.

Observação: O Status e a Riqueza de Lars são estritamente teóricos; ele não se preocupa muito com dinheiro e nunca tem muita dificuldade em viver como lhe con-

vém. Ele enterrou ou escondeu potes de dinheiro por todo Ytarria “para o caso de precisar deles mais tarde”.

ST 10 [0]; **DX** 13 [60]; **IQ** 14 [80]; **HT** 10 [0].

Dano 1d-2/1d; BC 20 lbs.; PV 10 [0]; Vontade 14 [0]; Per 14 [0]; PF 12 [6].

Velocidade Básica 6,00 [5]; Deslocamento Básico 6 [0]; Esquiva 5*; Aparar 6* (Judô).

Antecedentes Sociais

NT: 3 [0].

FC: Territórios dos Nômades [0]; Região Cristã [1]; Anões [1]; Elfos [1]; Sahud [1].

Idiomas: Norlandês (Materna/Nenhuma) [-3]; Anão (Com Sotaque/Nenhuma) [2]; Ânglico (Materna/Nenhuma) [3]; Élfico (Com Sotaque/Nenhuma) [2]; Sahudense (Com Sotaque/Nenhuma) [2].

Vantagens

Audição Aguçada +3 [6]; Boa Forma [5]; Elegante [12]; Empatia com Animais [5]; Habilidade Musical +3 [15]; Imunidade Legal (Imunidade Escáldica (pág. 171)) [10]; Memória Eidética [5]; Reivindicar Hospitalidade (todos os Homens do Norte) [10]; Reputação +2 (Como um grande animador; Quase todo mundo; O tempo todo) [10]; Riqueza (Rico) [20]; Senso de Direção [5]; Status 2 (Escaldo) [10]; Voz Melodiosa [10].

Desvantagens

Cegueira [-50].

Peculiaridades: Desejo constante de viajar; Fica zangado se alguém tenta tratá-lo como um deficiente; Vive em extrema simplicidade — doa ou enterra todo dinheiro que consegue para além das suas necessidades básicas; Finge não ser cego. [-4]

Perícias

Adestramento de Animais (Equinos)-15 (IQ+1) [4]; Assuntos Atuais/NT3 (Mégalos)-14 (IQ+0) [1]; Assuntos Atuais/NT3 (Territórios dos Nômades)-16 (IQ+2) [4]; Boemia-13 (HT+3) [8]; Caminhada-12 (HT+2) [8]; Canto-16§ (HT+6) [2]; Cavalgar (Cavalo)-15 (DX+2) [7]; Conhecimento do Terreno (Mégalos)-14 (IQ+0) [1]; Conhecimento do Terreno (Sahud)-14 (IQ+0) [1]; Conhecimento do Terreno (Territórios dos Nômades)-15 (IQ+1) [2]; Fast Talk-15† (IQ+1) [1]; História (Mégalos Moderna)-12 (IQ-2) [1]; História (Territórios dos Nômades)-13 (IQ-1) [2]; Instrumentos Musicais (Flauta)-16‡ (IQ+2) [2]; Instrumentos Musicais (Harpa)-16‡ (IQ+2) [2]; Judô-7* (DX-6) [4]; Manha-13 (IQ-1) [1]; Natacão-12 (HT+2) [4]; Oratória-20† (IQ+6) [16]; Poesia-13 (IQ-1) [1]; Primeiros Socorros-15 (IQ+1) [2]; Psicologia (Humanos)-12 (IQ-2) [1]; Sobrevivência (Florestas)-15 (Per+1) [4]; Trato Social (Alta Sociedade)-16 (IQ+2) [4].

* Por causa da Cegueira, a Esquiva recebe um redutor de -4, e as Perícias de Combate recebem -6.

† +2 pela Voz Melodiosa.

‡ +3 pela Habilidade Musical.

§ +2 pela Voz Melodiosa e +3 pela Habilidade Musical.

AS TERRAS SELVAGENS DO SUDOESTE

Para a maioria dos habitantes de Ytarria — até mesmo para o povo de Caithness e al-Haz — a parte sudoeste do continente é uma terra de sinistro mistério. Os Hazifenes falam uns aos outros de uma terra governada por “gênios”, espíritos poderosos e sem moral cujos poderes mágicos quase ilimitados lhes dão o poder de vida ou morte sobre qualquer um em seus domínios. Pessoas mais sofisticadas se divertem com essas histórias, dizendo que os chamados “gênios” são simplesmente magos poderosos que vivem em torres fortificadas, governando áreas espalhadas de terra arável que lhes fornecem o suficiente para sobreviver enquanto prosseguem seus estudos excêntricos. Mas mesmo os gênios — sejam eles quais forem — controlam apenas parte desta terra; muito dela é puro terreno selvagem, não mapeado e desconhecido.

O GRANDE DESERTO

O Grande Deserto, a oeste de Caithness, é realmente árido — sem mana, sem água e com muito pouca vida. Parece estar diminuindo, ano após ano, mas apenas lentamente, na melhor das hipóteses. Somente elfos mais velhos e os eruditos mais bem-informados provavelmente perceberão isso, mas, na verdade, o deserto foi um produto da grande mágica Eliminar. Algo ainda pior do que o Cataclismo, mas felizmente apenas temporário, varreu toda a vida, umidade e mana dessa região, que já foi, um dia, densamente arborizada e lar de muitos elfos.

Cidades antigas e já mortas, construídas por desconhecidos, mas *quase* certamente por mãos élficas, podem ser encontradas neste deserto — às vezes. A areia movediça as cobre e as descobre, como por um capricho. Agora, os únicos habitantes conhecidos do deserto são pequenas tribos de reptantes, que se deleitam com o calor e o isolamento. Esses ferozes errantes atacam todos os viajantes que conseguirem alcançar. Quando não há viajantes por perto, eles sobrevivem à base de lagartos, insetos e outros pequenos animais. Eles não têm nenhum interesse nas cidades antigas, exceto em usar os abrigos que lá existem.

AS PLANÍCIES MERIDIONAIS

A localização da fronteira sudoeste de al-Haz é oficialmente um segredo do estado, assim como o que está além. Na verdade, o limite é vago. Alguns comerciantes estrangeiros acreditam que ali se encontra item valioso para o comércio. Caravanas esporádicas de Caithness e navios de Cardiel conseguiram ultrapassar as barreiras da geografia e

os guardas Hazifenses para se encontrar com as tribos Muçulmanas.

Esses “filhos da planície” nômades são governados apenas por seus próprios xeques, não pelos paxás de al-Haz, o que quer que os Hazifenses digam... embora de vez em quando um exército Hazifense desperdice energia e homens tentando exercer autoridade sobre as planícies. Os homens da tribo negociarão marfim, joias, objetos finos de vidro e grandes pedaços de cobre bruto com qualquer pessoa que ofere-



As Ruínas Élficas

Espalhadas por Ytarria estão ruínas de antigas comunidades élficas. Aquelas no Grande Deserto estão longe de serem únicas — mas eles não são protegidos pela atual ocupação élfica, e o clima quente e seco serve para preservar o que em outros lugares seria destruído pela chuva e geada, coberto por vegetação ou dilacerado por humanos em busca de terras cultiváveis e matéria-prima para suas próprias construções. A maioria das outras ruínas élficas substanciais ainda de pé estão em áreas igualmente inóspitas ou inabitáveis.

O fato é que os elfos já viveram em grande número por todo o continente, e muitas de suas comunidades eram muito maiores do que as de hoje. O Cataclismo destruiu grande parte da sociedade élfica, mas sua retirada da vida urbana havia começado *muito* antes disso. Embora não seja muito registrado em baladas ou épicos élficos, alguns elfos sabem desse processo; consideram que seus ancestrais encontraram uma maneira melhor de viver, e considerariam as teses de que foi tudo um fracasso ou uma regressão como incompreensão.

As ruínas élficas nunca são fáceis de localizar; essas construções sempre foram *feitas* para se misturar ao terreno que as circundam. Elas geralmente estarão acima do solo, e como os elfos nunca usaram dinheiro e não costumam negociar com os anões, aqueles que as procuram não encontrarão grandes salas de tesouro ou grandes arsenais. No entanto, os elfos eram mágicos e letrados, e bibliotecas de sabedoria arcana muito ocasionalmente *existem* em suas ruínas. De textos a pergaminhos e itens mágicos, os magos élficos eram bastante prolíficos. Os elfos também trabalhavam com joias finas.

Os elfos modernos não protegem sistematicamente suas ruínas antigas e considerarão a *maioria* dos itens saqueados de tais locais com curiosidade casual. No entanto, alguns deles classificam alguns locais como tumbas ou memoriais a serem deixados intactos e algumas tradições antigas como perigosas demais para serem ressuscitadas.

ça um preço justo, mas não permitirá que os comerciantes entrem demais em suas terras. Eles falam dos “gênios” que governam o interior; muitos visitantes que ouvem suas histórias passam a acreditar que os gênios são na verdade demônios.

As planícies têm baixo nível de mana, com alguns fragmentos de mana nulo e alguns com mana normal. A maioria das áreas de mana normal coincidem com os pequenos oásis que ajudam a sustentar as tribos. Os magos prestativos que habitam essas áreas são homenageados; ocasionalmente, alguém tenta usar seus poderes para coagir os membros da tribo. Este erro é sempre fatal.

AS TERRAS DOS GÊNIOS

Os mercadores e magos mais experientes sabem que alguns viajantes escaparam dos homens das tribos das planícies e entraram nas “Terras dos

Gênios”; um número menor conseguiu voltar. Seus relatos dizem que a região é muito parecida com as Planícies Meridionais, mas com geografia um pouco mais variada; dentro da vasta, árida e aberta região existem muitos oásis consideráveis, profundos uádís, cadeias de montanhas isoladas e pequenos lagos salgados.

Quanto aos “gênios” — eles são, é relatado, magos humanos realmente poderosos, cada um com seu próprio castelo em uma pequena área de mana alto. Eles geralmente seguem o Islã, de certa maneira, e guerreiam entre si constantemente. Os homens das tribos funcionam para eles como amortecedores contra o resto do mundo e, ocasionalmente, como mercenários. Pouco se sabe além disso; a origem do cobre, em particular, é um mistério.

Lendas de espíritos malignos à parte, a visão geral Hazifense do gênios é que eles são meramente magos sem Deus. Mas aí, as pessoas geralmente são ignorantes. O fato é que os gênios são únicos.

A Criação do Gênios

A verdadeira natureza dos “gênios” só pode ser explicada se alguém souber algo da história antiga de Yrth. No entanto, muito poucos seres — além dos próprios gênios, alguns de seus criados mais confiáveis e alguns elfos — sabem o suficiente.

Os elfos gostam de pensar que sempre viveram em uma utopia bucólica, interrompida apenas pelo comportamento grosseiro de outras raças. O fato é, porém, que sua longa história tem sua cota de estranhos interlúdios, com alguns elfos perseguindo suas próprias ideias peculiares.

Milhares de anos atrás, um desses grupos — uma escola de magos élficos, que passou séculos investigando profundamente os aspectos místicos da teoria mágica — sentiu que havia descoberto o suficiente para sair das amarras da carne e matéria. Eles não sonhavam em se tornar *deuses*, exatamente, apenas porque sua religião não tinha uma concepção real de divindades com motivações mortais, mas eles esperavam se tornar mais sábios e mais poderosos, e se livrar de muitos dos limites de seus corpos.

Esses arquimagos élficos desenvolveram uma técnica teórica pela qual poderiam se tornar *diferentes*. A palavra que eles usaram pode ser traduzida como “iluminado” ou talvez mais precisamente como “ascendente”. O processo — essencialmente uma mágica ritualística — envolveria muito tempo e esforço, e alguns riscos. Certamente consumiria a maior parte do mana de uma ampla área por alguns anos, o que não era algo que a maioria dos elfos consideraria aceitável. No entanto, os arquimagos decidiram que os benefícios potenciais valiam o custo.

Nenhum deles era tolo e perceberam que outros de sua raça poderiam tentar impedi-los. Assim, eles deixaram suas casas e viajaram para o extremo sudoeste, onde dificilmente seriam interrompidos e onde drenar muito mana causaria menos danos ao equilíbrio da natureza. Eles se espalharam, encontraram locais seguros onde pudessem trabalhar sem interrupções e, então, uniram seus poderes magicamente através de quilômetros de floresta. Depois de anos de preparação e meditação, eles passaram semanas trabalhando em seu ritual.

Talvez eles simplesmente tenham calculado mal, ou talvez muitos deles tenham sido interrompidos por animais selvagens passando no momento errado. Na verdade, seus esforços foram amplamente bem-sucedidos. Eles realmente se tornaram seres imateriais com grandes poderes mentais — mas também com limitações.

Gênios parecem magos humanos muito poderosos para observadores humanos, especialmente porque eles geralmente optam por não explicar sua verdadeira natureza, mas isso é uma ilusão.

O problema era que eles ainda estavam misticamente ligados a seus antigos corpos e não podiam deixá-los para trás por muito tempo. Esses corpos, mantidos em uma espécie de estase mágica, agem como um canal para que o mana do campo local alimentasse o ser espiritual. Os corpos não podem nem mesmo ser movidos sem que haja perigo — o corpo provavelmente se desfaria em pó e o espírito deixaria de existir. Além disso, os poderes dos espíritos se mostraram menores do que o esperado; eles não podem estender sua influência muito longe e são limitados quanto ao efeito que podem ter no mundo material — a menos que possam encontrar outro “canal” vivo e inteligente através do qual exercer sua influência.

Aqueles corpos de ancoramento permaneceram onde os magos élficos se sentaram, sob proteções mágicas e físicas cuidadosamente montadas. Outros elfos, tendo detectado algo do trabalho inicial e descoberto um pouco mais pela vidência, evitaram toda a região por um temor supersticioso. Os pouquíssimos que andaram pela região, apesar de tudo, recusaram as ofertas psíquicas dos espíritos sentindo calafrios pelo descontentamento causado, assim como todos os anões que ouviram tais propostas... e nenhum ser que já foi um elfo, por mais desesperado que estivesse, jamais buscaria qualquer tipo de negócio ou aliança com um orc. Assim, os seres “ascendentes” tinham pouca coisa a fazer, a não ser contemplar seu estado e meditar nos segredos da magia.

Veja um modelo de personagem *Ascendente* na pág. 191.

Os Humanos como Receptáculos

Então veio o Cataclismo e, alguns anos depois, seres inteligentes que considerariam a oferta de poder dos espíritos vagaram para o deserto do sudoeste. Para os espíritos, os humanos eram, embora pouco atraentes, pelo menos não eram sujos. Esses primeiros viajantes, tribos Muçulmanas do que viria a ser al-Haz, deram aos espíritos o nome da coisa mais próxima em suas lendas: gênios.

Cada espírito encontrou um parceiro adequado para usar como seu receptáculo e canal para seu poder. Eles ficaram maravilhados com a possibilidade; embora fossem capazes de perseguir o pensamento abstrato e de criar efeitos intangíveis que os mantiveram interessados, eles ainda assim haviam se tornado terrivelmente entediados ao longo dos últimos milênios. Agora, finalmente, eles poderiam operar no mundo físico novamente. De sua parte, seus parceiros humanos ficavam felizes em aceitar ofertas de poder e quase imortalidade — embora talvez não entendessem bem o que estavam aceitando.

Essas são relações simbióticas, nas quais ambos os participantes se tornam parte de um todo maior, ao mesmo tempo que retêm alguma individualidade. O “Ascendente” tem muito mais poder e memórias mais longas; o humano contribui com um corpo cujas

funções e instintos frequentemente governam as ações do ser ao qual se uniu. O primeiro pode ensinar ao último muito sobre magia, mas o poder absoluto da simbiose vem da “segunda alma” sobrenatural. O ser imaterial pode se separar fisicamente do humano se necessário, embora mantenha um vínculo psíquico, mas eles são mais poderosos juntos. Gênios parecem magos humanos muito poderosos para observadores humanos, especialmente porque eles geralmente optam por não explicar sua verdadeira natureza, mas isso é uma ilusão.

Muitos gênios — ou pelo menos as metades humanas da simbiose — são Muçulmanos praticantes de certa maneira, mesmo que apenas por hábitos que datam de seus dias mortais. Os Ascendentes têm posturas variadas em relação a isso, mas a maioria tolera; alguns se interessaram pelo assunto e mais ou menos se converteram, enquanto outros, decidindo que tudo não passava de tolice humana, procuraram dissuadir seus receptáculos mortais dessas crenças. Alguns mortais se opuseram à tentativa, mas é difícil resistir às pressões psicológicas de um ser que pode ler todos os pensamentos e sentimentos de cada um. Os receptáculos humanos muito ocasionalmente fazem a peregrinação hajj de forma anônima, embora os gênios considerem isso um risco assustador.



Efeitos nos Níveis de Mana

Como magos, os Ascendentes naturalmente consideram o mana um recurso valioso. Infelizmente, suas “ascensões” mataram muito da magia natural da área. O nível de mana típico das Terras dos Gênios é normal, embora existam também faixas bastante grandes de mana baixo e pequenos pontos com mana alto. Mas as mágicas que os gênios trabalharam drenaram as áreas ao redor de seus antigos corpos até o nível de mana baixo — e agora os Ascendentes estão presos em tumbas feitas por eles mesmos. Teoricamente, seus poderes mágicos são imensos; na prática, eles são bastante limitados.

Na verdade, os corpos preservados dos gênios agem como “dissipadores de mana”, extraindo energias mágicas do ambiente para manter os Ascendentes; se um corpo for destruído, a área ao redor voltará ao seu nível de mana original nos próximos anos. Os gênios guardam este segredo com cuidado; para eles, matar uns aos outros para ganhar mais mana seria canibalismo — o que está abaixo até mesmo de seus padrões um tanto amorais.

O apelo de um receptáculo humano aqui é particularmente claro: o gênio pode usar tal ser para localizar e assumir o controle de áreas próximas de mana alto. O Ascendente ainda tem que retornar ao seu corpo periodicamente, mas o receptáculo ou seus servos podem permanecer em guarda. Gênios às vezes lutam em guerras pelo controle de áreas de mana alto, embora atualmente operem sob uma série de tratados, acordos e regras não escritas.

Claro, qualquer um que saiba a verdade perceberá que um castelo de um gênio em uma área de mana alto terá uma área de baixo mana próxima com um corpo terrivelmente frágil em seu coração, enquanto um gênio com uma fortaleza em uma área de mana baixo provavelmente terá um segredo bem guardado no porão. Todos os gênios estão divididos entre o desejo de proteger esses corpos e o desejo de mantê-los em segredo; a maioria usa defesas mágicas extensas e algumas armadilhas.

Séquitos

Tendo recuperado o contato total com o mundo físico, os gênios decidiram que precisavam de servos mortais. Eles poderiam, talvez, manter seus receptáculos vivos e confortáveis com magia, mas é mais fácil empregar outros humanos para lidar com trivialidades, enquanto a companhia humana e os vários prazeres da carne têm seu próprio valor de diversão. Seus primeiros servos foram recrutados entre as tribos do deserto ou visitantes curiosos; missões secretas para outras terras, em seguida, encontraram mais, incluindo especialistas em várias habilidades. Hoje, a maioria dos membros das pequenas comunidades que se aglomeram ao redor dos castelos de gênios são descendentes desses primeiros recrutados, embora artistas, campeões e artesãos ainda sejam ocasionalmente recrutados de todo Ytarria por viajantes enigmáticos e bem financiados que apenas lhes dizem onde devem viajar depois que juraram segredo.

Os servos dos gênios mantêm relações essencialmente feudais com esses governantes, prestando serviço em troca de proteção e segurança. A maioria

está satisfeita, e não apenas porque foi criada com a ideia; os gênios são inteligentes o suficiente para entender que humanos felizes são servos melhores, e é apenas um pouco mais difícil para eles serem governantes generosos e justos do que governar com crueldade. Ainda assim, ninguém tem nenhuma dúvida sobre quem está no comando.

Além disso, os gênios têm uma tendência a tratar seus servos como peões do xadrez. Eles são peões valiosos e úteis, com certeza, e as metades humanas mais empáticas para os relacionamentos podem tentar se comportar de uma maneira mais ética, mas muitos servos foram enviados em missões perigosas por razões triviais, ou obrigados a lutar e morrer nas guerras por motivos menores. A maioria aceita isso como seu destino na vida, mas alguns são capazes de ressentimento e até rebelião. Alguns veem os gênios como deuses, além de qualquer dúvida ou compreensão, mas ironicamente, os gênios geralmente desencorajam isso; sejam eles Muçulmanos ou devotos do Eterno, a maioria mantém certa ética.

Ocasionalmente, gênios se tornam pais de crianças humanas. A maioria é notável apenas por ter algum nível de Aptidão Mágica; alguns possuem pequenas e mágicas Feições Estranhas. Estes também costumam se tornar membros do núcleo familiar do gênio — muitas vezes privilegiados, ocasionalmente testados de forma selvagem — embora alguns tenham optado por vagar pelo mundo por um tempo ou para sempre, ou foram expulsos. No entanto, as dificuldades que esses relacionamentos podem produzir fazem com que muitos gênios usem contraceptivos mágicos.

Níveis de Mana por Ytarria



A maior parte de Ytarria tem mana normal, com exceção de Caithness (mana baixo), o Grande Deserto (mana nulo), Ilha Bilit (variável) e as Atóis Gêmeas (principalmente alto, com pontos muito altos e variáveis). Grandes pontos de mana alto e baixo são encontrados em outros lugares, como mostrado.

Este mapa tem mais informações do que (provavelmente) qualquer pessoa em Ytarria teria, mas os magos em cada área o reconheceriam como correto para sua área. O MJ, é claro, é livre para fazer mudanças ou apresentar conselheiros PdMs muito confiantes discordando das informações no que se refere a terras distantes.

Apenas os principais recursos de mana são mostrados. Os pontos amarelos que representam os pontos de mana alto em Sahud são exagerados para torná-los visíveis, assim como o ponto roxo que representa Authiel na Grande Floresta. Existem muitas, muitas pequenas áreas em todo o continente onde o mana varia do nível predominante, como os pontos ao redor dos castelos de gênios (pág. 176); o MJ pode criá-los para se adequar à campanha.

Para maior clareza, apenas as áreas terrestres são coloridas. Lagos e oceanos costeiros geralmente têm o nível de mana da terra adjacente; o nível de mana nas profundezas dos oceanos é quase sempre baixo, com algumas áreas sem mana e algumas com mana variável. Veja a pág. 178.

Disputas entre Gênios

Ao contrário de alguns relatos, os gênios nem *sempre* estão em guerra uns com os outros. No entanto, cada um deles combina uma onda de solipsismo, arrogância élfica e milênios de tédio reprimido, com quaisquer fraquezas e gostos que herdem do lado humano das parcerias. Além disso, eles frequentemente competem por recursos mágicos limitados. Eles podem resolver conflitos, incluindo muitos ressentimentos pessoais menores, travando guerras, que eles tratam mais como jogos.

Embora as relações entre os próprios gênios sejam formais, até mesmo ritualísticas, as regras e convenções envolvidas não se estendem à conduta detalhada de seus servos. Os conflitos menores dos gênios podem ser sangrentos; embora os guerreiros possam aceitar rendições e obedecer a certas regras, suas ordens podem ser “destruir todo o inimigo” ou “assumir esta posição a qualquer custo”. Ocasionalmente, porém, os gênios vão se lembrar que seus servos sentem dor e medo, e agem com inexplicável compaixão.

Além disso, dois gênios às vezes podem decidir resolver suas diferenças de forma mais educada, com menos risco para servos valiosos. Isso geralmente envolve algum tipo de competição formal, talvez entre campeões escolhidos a dedo. Alguns conflitos foram até resolvidos por competições atléticas, ou de alguma outra habilidade — ou foram colocados perante juízes humanos, sejam juristas famosos ou transeuntes escolhidos aleatoriamente. Os gênios envolvidos geralmente juram que nenhum deles buscará vingança do juiz por qualquer decisão — mas às vezes eles se esquecem de especificar isso e, de qualquer forma, seus juramentos são tão vinculativos quanto os dos mortais.

AVENTURAS NAS TERRAS SELVAGENS

Os PdJs nas terras selvagens do sudoeste precisam ser bem preparados e bem equipados; eles terão que enfrentar o calor, sem água local disponível, tribos de humanos ou reptantes, um monstro de vez em quando, e talvez os terríveis gênios. Ainda assim, as recompensas podem compensar o esforço. Existem ruínas para explorar, tesouros para saquear, monstros para extrair seus órgãos para o mana, negócios tribais — e recursos de gênios para extorquir. Este último inclui cobre, mas envolve principalmente magia em várias formas.

Sobre Como se Tornar um Gênio

Os Ascendentes geralmente não mudam seus receptáculos. O esforço de encontrar e se vincular a um humano é considerável, e sempre parece mais fácil trabalhar com o indivíduo atual do que encontrar um novo. No entanto, muito ocasionalmente, por meio de ação hostil ou infortúnio, um receptáculo pode morrer, enlouquecer completamente, ou de alguma forma (por razões que nenhum Ascendente seria capaz de entender) romper o relacionamento. Então, o Ascendente buscará um substituto.

Em termos de jogo, ele precisa adquirir um novo Aliado/Títire com um Elo Mental. Se o Ascendente estava sendo jogado como um PdJ, alguns dos pontos necessários podem ser transferidos de um Aliado anterior que morreu sem culpa do Ascendente; além disso, um novo receptáculo pode ser tratada como um Dependente e também como um Aliado, reduzindo o custo pelo tempo que o Ascendente precisar para treiná-lo e protegê-lo.

Em termos do mundo do jogo, o Ascendente deve encontrar um humano que pareça saudável e magicamente talentoso, e então persuadi-lo a aceitar o relacionamento. Um Ascendente pode ser capaz de estabelecer um vínculo com um sujeito relutante, mas isso exigiria muito esforço e parece inútil, dado o risco de o humano enlouquecer ou cometer suicídio. O processo de união (uso do poder Atribuição do Ascendente) é um ritual demorado; observe que o receptáculo potencial raramente escolherá resistir. Se tiver sucesso, um PdJ Ascendente deve gastar os pontos de personagem necessários neste momento. O efeito da Atribuição inicial é temporário, mas o Ascendente pode usar sua habilidade de Possessão Crônica para transformar o receptáculo em um Títire, tornando a desvantagem permanente.

PdJs humanos que aprendem o segredo dos gênios e buscam se tornar a metade humana de uma parceria embarcaram em um grande projeto; novos receptáculos só são exigidos por qualquer um dos gênios mais ou menos umas duas vezes por século, e é improvável que eles tenham a chance de se matarem um receptáculo anterior! Além disso, é provável que muitos outros humanos considerem a ideia uma prova de que o PdJ enlouqueceu, e qualquer Ascendente é um PdM, sob o controle do MJ, com prioridades e objetivos próprios.

Ser empregado por um gênio, seja de curto ou longo prazo, pode ser imensamente lucrativo — se alguém sobreviver. Um grande lutador contratado para ser o campeão de um dos magos será bem pago, mas terá que enfrentar um oponente igualmente assustador, e os termos exatos da disputa podem não ser decididos até o último momento. Os artesãos contratados para construir um novo palácio podem teoricamente ter mais facilidade para conseguir a riqueza — mas a jornada de ida e volta do local será árdua. Um gênio rival ou outros servos ciumentados podem interferir, e uma estranheza mágica inesperada é sempre uma ameaça.

Tentar se aproximar de um gênio e tratá-lo como um *igual* geralmente é considerado um bilhete de mão única para a vazia do infinito. Felizmente, a maioria desses magos responderá a essa atitude com diversão em vez de

raiva — ao menos no início. Dada sua idade, magia avançada e poder indiscutível, os gênios tendem a tratar os aventureiros como pouco mais do que mercenários. Convencer um deles a lidar com um grupo como aliados ou parceiros de negócios será, na melhor das hipóteses, difícil. Quanto a lutar contra um... com seu poder, numerosos servos e guardas e presença sobrenatural intangível — bem, se você realmente tiver um motivo, boa sorte.

Emissários dos Gênios

Aqueles que sabem alguma coisa sobre os gênios pensam neles como ocupados em suas próprias preocupações e rivalidades pessoais, tendo muito pouco interesse no mundo além de seus domínios. Isso é em parte verdade e em parte um sinal de que as missões esporádicas enviadas a partir das Terras dos Gênios têm sido boas em preservar o segredo.

Os gênios às vezes se interessam por outras terras como mais do que uma fonte de servos e artistas. Em particular, seu desejo de escapar de suas limitações pode levá-los a procurar outros magos, especialmente elfos — até mesmo elfos negros — e textos mágicos ou instrumentos poderosos. Às vezes, eles enviam grupos secretos de emissários

ou ladrões para além de suas fronteiras, embora seja improvável que enviem seus próprios receptáculos — eles valorizam muito sua conexão com o mundo físico.

Os gênios geralmente pagam bem seus agentes, guias e intermediários, mas esperam um bom serviço em contrapartida. Eles podem muito bem

manter até mesmo seus servos mais importantes na ignorância sobre sua verdadeira natureza e intenções. Os PdJs que aceitarem esses empregos logo poderão se ver presos em um labirinto de alta magia, ilusões e rivalidades antigas.

Os OCEANOS

Os oceanos ao redor de Ytarria abrigam civilizações inteiras, física e socialmente adaptadas a este mundo muito diferente.

O AMBIENTE OCEÂNICO

Assim como os continentes da Terra, Ytarria é cercada por uma plataforma continental, acima da qual as águas nunca têm mais do que algumas centenas de metros de profundidade, e muitas vezes muito mais rasas. Em um dia claro, a luz do sol pode penetrar até o fundo, embora as partes mais profundas estejam em um crepúsculo escuro, na melhor das hipóteses. Essas águas são razoavelmente quentes no verão, mas podem se tornar perigosamente frias para os humanos no inverno e na primavera.

Yrth tem muitos tipos de vida marinha, desde peixes e caranguejos a predadores submarinos de tamanho alarmante. Muitas espécies de corais prosperam e há recifes substanciais nas águas ao redor de Araterre. Os recifes de coral ao redor dos Atóis Gêmeos (pág. 107) são *muito* estranhos, cheios de criaturas com poderes sobrenaturais. As conchas lindas e naturalmente encantadas desses recifes atingem altos preços em Mégalos e Sahud.

A plataforma continental se estende por cerca de 150 quilômetros da costa de Ytarria — menos em alguns lugares, um pouco mais em outros — e então despenca para as planícies abissais escuras, com milhares de metros de profundidade. O declive pode ser uma encosta íngreme e rochosa ou um penhasco vertical. As profundezas do oceano são muito mais desérticas; muitas criaturas vivem lá, mas algumas precisam subir para águas mais rasas para se alimentar. No entanto, existem algumas criaturas totalmente bizarras nas profundezas oceânicas de Yrth, possivelmente fazendo uso de energias mágicas locais ou outras fontes desconhecidas de comida.

A plataforma continental possui uma variedade de níveis de mana, principalmente entre mana baixo e mana alto. As

planícies abissais são principalmente de mana baixo, com trechos substanciais de mana *nulo* e algumas áreas de instabilidade ativa. Existem lendas de alguns locais de mana normal ou até mesmo de mana alto no fundo do oceano, habitados por raças estranhas.

Aventuras Sob as Ondas

As operações subaquáticas são notoriamente difíceis e perigosas para os habitantes da superfície. A tecno-

logia em Yrth por si só não permite nem mesmo *tentativas* de exploração de submarinos por humanos além de sinos de mergulho toscos ocasionalmente empregados para trabalho de salvamento simples; no entanto, poderes mágicos ou raciais podem ajudar. As regras que se seguem são um tanto abstratas; MJs que desejam executar jogos corajosamente realistas de exploração subaquática podem encontrar muito com o que preocupar seus jogadores em qualquer bom livro sobre mergulho.



Culturas Insulares

Existem várias ilhas de pequeno a médio porte perto de Ytarria. A maioria das que ficam perto do continente são possessões da grande potência mais próxima, talvez com um ou dois pequenos vilarejos de pescadores. As maiores ilhas remotas são desabitadas ou efetivamente independentes, apenas porque são muito difíceis de conquistar. A maioria das que são habitadas tem comunidades pequenas e dispersas, geralmente humanas. Vivendo da agricultura e da pesca, raramente estão acima de NT1 e frequentemente estão NT0. Quase nunca têm governos além do chefe do vilarejo, e suas culturas costumam ser uma mistura eclética de origens múltiplas. Alguns têm relações de trabalho com elfos do mar ou o povo do mar.

Nos últimos séculos, os pseudo-Vikings dos Territórios dos Nômades colonizaram ilhas próximas, que às vezes servem como bases avançadas para incursões. Como resultado, as marinhas de Mégalos e Sahud ocasionalmente deram uma demonstração de força para suprimir esses “paraísos de piratas”. Em outro lugar, algumas das ilhas ao sudoeste das Terras dos Gênios são o lar de uma variedade de criaturas estranhas e alguns magos humanos excêntricos que afirmam ter algum tipo de associação com os Gênios. Esses são locais adequados para aventuras de alta fantasia no estilo “Simbad”.

Além da capacidade de respirar água (Não Respira, geralmente com as limitações Gueiras ou Reserva de Oxigênio) e Aquático ou Anfíbio, criaturas subaquáticas exigem Resistência à Pressão. Para simplificar, os MJs podem presumir que a Resistência à Pressão 1 é suficiente para a vida em qualquer lugar nas plataformas continentais, enquanto a Resistência à Pressão 2 permite que o mergulhador vá a qualquer lugar — exceto para certos abismos escuros e aterrorizantes no fundo do oceano. Como as criaturas que respiram debaixo d'água e as que não respiram são amplamente imunes à “doença da descompressão” (pág. MB434) e alguns outros perigos exóticos enfrentados por mergulhadores humanos, eles geralmente terão pouco com que se preocupar até atingirem cerca de 10× a pressão nativa; portanto, tais criaturas geralmente podem comprar Resistência à Pressão 1 como uma coisa óbvia. Apenas criaturas com corpos adaptados para mergulho profundo possuem Resistência à Pressão 2.

As raças inteligentes que habitam a plataforma continental de Yrth, como elfos do mar, ou o povo do mar, geralmente têm “pressões nativas” em torno de 1 a 2 atmosferas no total, por serem encontradas a poucos metros de profundidade. Isso significa que eles podem subir à superfície sem desconforto e mergulhar a pouco mais de 120–180 metros sem riscos. Estranhas raças das profundezas abissais podem ter uma “pressão nativa” muito mais alta e, de fato, podem precisar de Resistência ao Vácuo para poder subir às águas rasas sem nenhuma proteção.

Sentidos: Sentidos incomuns podem ser muito úteis nas profundezas obscuras. Visão no Escuro ou Visão Noturna ajudam ao mergulhar longe da luz solar, ou a visão pode ser aumentada (ou substituída) por um Sentido de Monitoramento (geralmente Sonar). Muitas criaturas têm Sentido de Vibração — conveniente para forragear em torno de recifes ou no fundo do mar em condições sombrias.

Raças subaquáticas inteligentes também costumam ter a vantagem de Fala Subaquática ou algum outro meio de comunicação.

Perícias de Sobrevivência: As criaturas marinhas que vivem ao redor de Ytarria podem aprender várias especializações da perícia Sobrevivência; Margem, Mar de Água Salgada e Mar Aberto cobrem as condições mais genéricas, enquanto Recife e Lagoa Tropical podem ser muito úteis ao redor de Araterre. A Sobrevivência (Cavidade Marítima) exigiria antecedentes bem exóticos...

Mágicas: Muitas das habilidades acima podem ser concedidas por mágicas, e alguns magos peritos são especialistas neste campo. Respirar Água é obviamente relevante, mas não concede as vantagens Anfíbio ou Resistência à Pressão; o objetivo da mágica provavelmente ainda será um nadador lento e deve, estritamente falando, ser vulnerável à doença da descompressão — embora MJs generosos possam decidir que isso concede o equivalente a Resistência à Pressão 1.

GURPS Magia tem mais mágicas úteis, incluindo Nadar e Atravessar Água. Ele também tem outras que os membros de raças subaquáticas puramente aquáticas podem apreciar, principalmente o Respirar Ar.

AS TRIBOS DE ELFOS DO MAR

Elfos do mar são nativos de Yrth e insistem que são, simplesmente, elfos que vivem debaixo d'água. Eles têm uma história antiga em Yrth, falam um dialeto élfico e adoram o Eterno. Eles e os elfos terrestres se tratam como iguais e aliados.

É claro que uma espécie-irmã que respira na água de uma raça aparentemente mamífera, que respira ar, faz pouco sentido em termos científicos. A explicação mais provável é que eles foram criados por algum ato de magia muito antigo.

Em qualquer caso, eles já existiam por tempo suficiente antes do Cataclismo para se espalhar por toda a plataforma continental de Ytarria. De acordo com seus próprios contos épicos, eles eram pelo menos tão civilizados quanto os povos terrestres, dominando um tipo gentil de agricultura subaquática e construindo cidades subaquáticas de cristal e coral.

Infelizmente, os maiores deles estavam na área de mana mais forte em seus domínios — na costa sul de Ytarria. E quando a mágica Eliminar dos Elfos Negros saiu pela culatra tão catastróficamente, vastos efeitos relacionados ao Cataclismo se manifestaram precisamente nessa mesma área, criando o efeito agora conhecido como Maelstrom.

Milhares de elfos do mar — talvez dezenas de milhares — morreram imediatamente. Toda a sua civilização foi devastada. Os próprios elfos do mar foram tomados de horror e indignação. Eles nunca perdoaram os “Mensageiros da Tempestade”. Embora muitos elfos possam ter pelo menos uma simpatia pela ideia de limpar Yrth das “raças problemáticas”, não há “elfos negros do mar” e apenas a restrição élfica mantém os elfos do mar longe da violência quando avistam os “destruidores negros”. Eles veem as “raças intrusas” que apareceram como resultado do Cataclismo como muito menos problemáticas, e podem tratá-las com uma amizade bastante condescendente, como outras vítimas da mesma maldição.

Em qualquer caso, os elfos do mar sobreviventes foram forçados a voltar a um estilo de vida caçadores-coletores seminômades. Eles preservam uma cultura oral de longas e eloquentes canções trágicas e impressionantes habilidades artísticas e artesanais, mas foram forçados a voltar para NT1; qualquer coisa mais sofisticada requer assentamentos maiores do que eles têm sido capazes de manter.

Mas isso pode, lentamente, estar mudando. A população de elfos do mar está crescendo mais uma vez, e o comércio e o trabalho árduo melhoraram as condições das tribos. Eles descobrem que os humanos pagam bem em bens e ferramentas úteis em troca de alguns tesouros marinhos e artesanatos bastante triviais. Em alguns lugares ao redor da costa, pequenas aldeias de elfos do mar estão aparecendo mais uma vez. Eles estão usando cristal e coral, é claro; qualquer coisa menos bonita não valeria o esforço aos olhos deles.

Golfinhos de Yrth

A outra raça sapiente aquática possivelmente nativa é uma espécie de golfinho (pág. 192). Eles parecem idênticos aos golfinhos terrestres, mas são mais inteligentes, com uma tradição oral bastante complexa e uma predileção por piadas que realmente lembra seus homólogos da Terra. Eles geralmente são amigáveis com outras raças, embora estejam longe de serem santos; eles podem ser desleais, lasci-

vos, petulantes ou caprichosos. Eles não usam tecnologia nem mágicas, embora muito poucos deles tenham poderes “místicos” semelhantes aos possuídos por alguns humanos. Eles são naturalmente errantes, vagando por aí; embora às vezes controlem amplos territórios, repelindo a competição por suprimentos de alimentos, eles têm pouco senso de propriedade como tal.

O CATACLISMO SUBAQUÁTICO

As manifestações do cataclismo aparecem debaixo d’água, incluindo a maior e mais estável de todas — o Maelstrom. A “tempestade subaquática” que impulsiona isso é poderosa demais para trazer muitas criaturas; todos os que chegam tendem a ser despedaçados ou golpeados até a morte pelo próprio Maelstrom assim que aparecem. Ainda assim, o Maelstrom é notoriamente imprevisível. Ocasionalmente, criaturas desconhecidas nadam para fora de suas bordas. Muitas são formidáveis; algumas são monstros que causam problemas para navios, comunidades costeiras ou marinheiros.

O Maelstrom trouxe membros de várias raças aquáticas inteligentes também, e algumas delas formaram comunidades. As duas mais comuns vieram do mundo aquático de Olokun (pág. 22).

Povo do Mar

O Povo do Mar (pág. 22), que é constituído de tritões e sereias, é puramente aquático, como mostram suas caudas semelhantes a peixes. Eles têm uma cultura tribal de caçadores-coletores; alguns se estabelecem em pequenas comunidades (baseadas em cavernas subaquáticas ou outros locais naturais, ou pequenos grupos de edifícios), enquanto outros são nômades. Sua tecnologia é NT0, moderadamente sofisticada na criação de armas feitas de osso, pedra e conchas, e no uso de redes. Eles também são especializados no cultivo de algumas plantas subaquáticas, principalmente usadas para construir abrigos ou como fonte de fibras. O líder de uma comunidade geralmente é aquele mais velho; eles têm bastante respeito pela idade.

Além disso, eles são egocêntricos e autoindulgentes. Ainda assim, eles ocasionalmente fazem amizade com outras criaturas. Alguns são muito competentes com uma pequena variedade de mágicas, que aprendem por meio da tradição oral; eles favorecem o controle da mente ou ilusões, principalmente usando mágicas para satisfazer caprichos casuais ou para autodefesa.

O Povo do Mar se espalhou pela maior parte das costas de Ytarria, exceto pelo extremo norte; eles podem tolerar uma ampla gama de temperaturas, embora prefiram condições mais amenas, onde podem se aquecer confortavelmente fora da água.



Homens-Tubarão

A outra raça de Olokun apareceu principalmente nas águas ao redor de Sahud, onde foram prontamente chamados de *samebito*. Eles são de fato semelhantes aos “homens-tubarão” da mitologia japonesa; eles também se assemelham a criaturas tiradas de histórias de terror humano, o que leva as pessoas a julgá-los injustamente.



Os homens-tubarão são predadores, como sugerem seus afiados dentes triangulares — caçadores e guerreiros, mas com um aguçado senso de honra e boa capacidade de agressão. Eles *podem* chegar a comer humanos, mas apenas se tiverem um bom motivo para matá-los em primeiro lugar; e eles podem ser persuadidos de que é mais diplomático não fazê-lo. Eles vivem em pequenas vilas subaquáticas, principalmente em cavernas submergidas, e possuem apenas perícias de ofício NT0, mas podem fazer armas eficazes de pedra ou osso e negociar por algo melhor se esse algo for à prova d'água. Sua sociedade é um tanto feudal, com uma casta de líderes que os Sahudenses educadamente chamam de “samurai”.

Alguns homens-tubarão conhecem uma gama limitada de mágicas e um ou dois negociaram para aprender mais com magos humanos; eles têm dúvidas sobre a honra de se usar magia no combate, mas geralmente são pragmáticos. Alguns de seus magos também são sacerdotes de seus estranhos deuses perdidos (pág. 83). Eles não se expandiram muito além dos mares em torno de Sahud; sua população não cresce rápido e eles preferem as condições lá. Eles encaram os elfos do mar com incompreensão e o povo do mar com desprezo casual.

Ocasionalmente, um homem-tubarão vai mais longe em busca de aventura. Infelizmente, esses indivíduos muitas vezes acabam sendo exilados ou bandidos, com menos senso de honra e mais *fome* do que a maioria de sua raça.

AVENTURAS SUBAQUÁTICAS

Os cenários ambientados abaixo dos mares de Yrth requerem um certo grau de engenhosidade, já que a maioria dos PdJs exige assistência mágica especializada para se aventurar lá. Alguns magos têm o poder de tornar possíveis essas visitas, embora os jogadores provavelmente fiquem um pouco nervosos com a duração dessas mágicas e a possibilidade de elas serem dissipadas; também pode haver alguns itens mágicos que ajudem.

Naufrágios submersos ou as ruínas trágicas de cidades de elfos do mar podem conter tesouros ou segredos, enquanto, por outro lado, haja frequentemente monstros marinhos para caçar. Outras criaturas subaquáticas podem fornecer ingredientes importantes para mágicas estranhas. Comerciantes podem negociar com raças subaquáticas, e qualquer PdJ que faça amizade com tais seres pode desejar ajudá-los em seus problemas.

ALÉM DOS MARES?

Certamente, muitos humanos Ytarianos sabem que vivem em um globo, que outras terras podem estar além do horizonte e que os marinheiros desbravadores descobriram continentes totalmente novos na Terra. Mas nenhum outro continente além de Ytarria é

conhecido. Poucos corajosos ou temerários se aventuraram nos oceanos distantes de Yrth — apenas para descobrir obstáculos maiores do que qualquer coisa enfrentada por Colombo ou Magalhães.

Tempestades selvagens e enormes monstros marinhos percorrem os oceanos de Yrth. A maioria das áreas tem mana baixo, na melhor das hipóteses, e algumas regiões têm mana *nulo*; magos que sobreviveram a viagens para o mar aberto afirmam que o mana lá é tão imprevisível e instável quanto a própria água. Isso dificulta a navegação e impede que as mágicas de adivinhação determinem informações confiáveis sobre quaisquer terras distantes. Dizem que alguns magos que se esforçam para completar essas mágicas enlouqueceram. Alguns acreditam que as terras distantes são reinos demoníacos, seu mana manchado para sempre pelos efeitos do Cataclismo selvagem. Usar mágicas de viagem para voar ou se teletransportar além dos oceanos é considerado suicídio.

No entanto, os pesquisadores acreditam que *há* terras distantes ao leste e ao sul. Há rumores de que expedições secretas dos melhores navios Arlesianos, com tripulações corajosas e navegadores experientes, os alcançaram — e voltaram. Nesse caso, Mégalos está mantendo os detalhes em segredo. Outras nações podem querer lançar suas próprias expedições, nem que seja para evitar que o Império obtenha uma vantagem esmagadora. Os riscos seriam grandes; talvez as recompensas sejam maiores.

Acrescentando Novas Regiões

MJs que desejam projetar novos reinos estranhos têm o resto do mundo para à disposição para essa brincadeira. Os novos continentes podem ser essencialmente “mais do mesmo” — habitados pelas mesmas raças inteligentes de Ytarria, com sociedades de estilo medieval e poderes mágicos e monstros semelhantes. Ou *podem* ser coisas completamente distintas: novas raças, tecnologia diferente e magia estrangeira. Talvez o Cataclismo nunca tenha existido nessa nova área... ou talvez tenha, mas veio de diferentes épocas ou mundos. Uma concessão pode permitir o uso das mesmas raças, mas com, digamos, reptantes dominando em vastas extensões de deserto. Os humanos podem ser reduzidos a camponeses oprimidos nos oásis. Elfos costeiros podem ser os últimos de sua espécie ali, e goblins vizes e manipuladores podem governar as cortes dos senhores-lagartos.

Mesmo o contato provisório com um continente pouco povoado poderia gerar anos de histórias: construir redes de comércio e colônias, mapear e lidar com exploradores rivais. Ainda assim, deve-se tomar cuidado; níveis de tecnologia totalmente diferentes em outras terras podem facilmente desequilibrar uma campanha ou até jogar a plausibilidade básica pela janela. Os jogadores tendem a considerar novidades pouco ortodoxas como brilhantes ou idiotas, mas um MJ com a desenvoltura certa pode ser capaz conseguir.

CAPÍTULO CINCO

PERSONAGENS

"Você encontrou uma tripulação para mim?"

"Sim, capitão. Eles estão esperando na doca."

O velho pirata balançou a cabeça enquanto examinava a variedade de ta-

pa-olhos, ganchos e pernas de pau que adornavam os recrutas. "Isso é realmente o melhor que essas tavernas têm a oferecer?"

"Não é o melhor dos momentos pra procurar, capitão. A marinha do Prín-

cipe amaldiçoado nos devastou no mês passado, e Edgar Negro recrutou tanto quanto pôde ser encontrado na semana passada para sua aventura no sul."

"Mesmo assim — droga, cara, há apenas seis! Eu disse que precisamos de pelo menos oito!"

"Oh, são oito, capitão. Basta olhar um pouco para baixo."

O velho pirata olhou. Então sua mão foi rápida. Ele agarrou o primeiro imediatamente pela frente da camisa, puxando-o para frente. "Um kobold?" ele sussurrou sem acreditar. "Você me trouxe um pele-azul?"

"Ele está disposto, capitão. E cobra bem mais barato."

"Mesmo assim, há apenas um."

"Ah, olhe um pouco mais para baixo, capitão."

Depois de um momento, quando seu olhar finalmente alcançou as águas ao lado do cais, o velho pirata respirou fundo. "Um tritão", disse ele categoricamente.

"Sim, capitão. O melhor navegador das ilhas, é o que dizem, e tão bom quanto qualquer outro guarda que fica em pé..."

O mundo de Yrth permite uma variedade imensa de personagens; as 30 raças apresentadas aqui mal arranham a superfície das possibilidades. Também estão incluídas dezenas de ocupações.



PONTOS INICIAIS

Ao planejar uma campanha de **GURPS Cataclismo**, uma das primeiras decisões que os MJs devem tomar é o nível pontos iniciais. O total recomendado é 150 pontos, mas, em última análise, essa decisão deve ser baseada em quem são os jogadores, qual é o estilo da campanha e o que o MJ deseja enfatizar e encorajar.

25–75 pontos — Pessoas Comuns/ Heróis por Necessidade

Personagens neste nível não são aventureiros; eles são pessoas comuns em circunstâncias incomuns. Este nível é adequado para aventuras de uma ses-

são, em que os aldeões devem se unir para enfrentar um único monstro. Também pode servir como ponto de partida para uma campanha épica à medida que essas pessoas comuns se transformam em verdadeiros heróis. Os jogadores, no entanto, só poderão comprar os modelos de personagem (pág. 202) mais baratos e/ou modelos raciais (pág. 188).

75–125 pontos — Heróis em Formação

Pessoas nesse nível podem triunfar sobre desafios menores e provavelmente são admiradas em seus vilarejos de origem. O vasto mundo ainda guarda muitas coisas que poderiam facilmente

matá-los ou coisa pior, mas com o tempo eles serão capazes de enfrentá-los de frente. PdJs com tanto essa quantidade de pontos podem comprar uma variedade de modelos de personagens, bem como os modelos raciais mais baratos.

125–175 pontos — Aventureiros Profissionais

Nesse nível, os personagens estão prontos para aventuras moderadamente desafiadoras imediatamente e podem influenciar visivelmente a política local. Eles poderão pagar quase qualquer um dos modelos de personagem fornecidos e podem complementá-lo com um modelo racial barato, se desejarem.

175–250 pontos — *Grandes Nomes de Yrth*

Os heróis com totais de pontos nesta faixa já são bem conhecidos em sua vila ou cidade natal e podem até ter uma reputação menor em terras distantes. Com a possível exceção do Artista Marcial Exótico de 250 pontos (pág. 203), qualquer modelo de personagem pode

ser escolhido nesta fase e ainda deixar pontos para todos, exceto os modelos raciais mais caros.

Mais de 250 pontos — *Lendas Vivas*

Personagens com totais acima de 250 pontos podem facilmente ter reputações que abrangem todo o conti-

nente; eles estão prontos para enfrentar quase todos os desafios. Gênios insanos, dragões gananciosos e elfos negros malignos são todos alvos possíveis. Os jogadores poderão comprar qualquer modelo ocupacional, reforçá-lo com perícias e habilidades adicionais e ainda pagar um modelo racial caro, se desejado.

CRIANDO PERSONAGENS

Na maior parte, a construção de personagens do *GURPS Cataclismo* segue as regras do *Módulo Básico*. A seção a seguir fornece conselhos e regras sobre vantagens, desvantagens e habilidades específicas do *GURPS*.

VANTAGENS

Antecedentes Incomuns

veja pág. MB39

Personagens transportados para Yrth pelo Cataclismo devem receber Antecedentes Incomuns (imigrante terrestre) por 10 pontos. Isso permite a eles três ou mais níveis na vantagem de NT Alto (geralmente eles terão NT Alto +5), perícias no NT apropriado, Conhecimento Oculto (Terra) (pág. 186) e um suprimento limitado de equipamento terrestre, possivelmente comprado como Equipamento Característico (pág. MB58). Eles normalmente precisam tratar seu passado como um Segredo, ou arriscam ter suas memórias apagadas pela Agência da Serendipidade (pág. 88) ou outra equivalente.

Personagens de outros mundos além da Terra — ou de versões significativamente *alternativas* da Terra, como o Centrum — podem ser proibidos, a menos que o MJ esteja usando o pano de fundo de Mundos Infinitos (pág. 236). Eles devem comprar Antecedentes Incomuns (Viajante Planar) por 15 pontos e podem ter *quaisquer* vantagens ou perícias justificadas por sua história.

Existem algumas pessoas em Ytarria que, embora não sejam de outro mundo, aprenderam perícias avançadas com esses imigrantes, em contato direto ou não. Eles têm Antecedentes Incomuns (Educação Tecnológica) por 10 pontos, e podem ter perícias em qualquer NT até o 8.

Níveis de Aptidão Mágica além de 3 também requerem um Antecedente Incomum. Veja *Aptidão Mágica*, pág. 183.

Aptidão Mágica

veja pág. MB40

A maioria dos magos em Ytarria não chegam além da Aptidão Mágica 3, e mesmo isso já é excepcional. Aqueles que possuem um nível superior, seja por talento inato ou por treinamento místico, devem comprar Antecedentes Incomuns (Arquimago), com um custo de 10 pontos por nível de Aptidão Mágica acima de 3.

Arrebatador

veja pág. MB40

Ao contrário do Saltador (pág. 184), a vantagem Arrebatador funciona sem penalidade em Yrth. Trazer coisas para Yrth não é mais difícil do que o normal. (Pessoas em outras dimensões tentando arrebatrar itens de Yrth provavelmente conseguirão algo de outro lugar. Se o que eles querem está disponível *apenas* em Yrth, azar o deles.) No entanto, enviar itens para longe de Yrth é sempre difícil. Um segundo uso de Arrebatador normalmente enviaria o objeto para casa, mas em Yrth, ele desaparece e é então *destruído*, a menos que a vantagem tenha a ampliação Permanente. Apesar de tudo, esta vantagem só é apropriada se o MJ estiver usando o pano de fundo de Mundos Infinitos (pág. 236). Mesmo assim, essa habilidade é muito rara.

Canalização e Médium

veja págs. MB46, MB69

Vantagens que ajudam na comunicação com os espíritos não são necessárias para se comunicar com os espíritos Sahudenses, que conversam perfeitamente bem. Eles podem ser úteis para falar com os espíritos dos mortos (mas veja *A Vida Após a Morte*, pág. 65).

Clericato

veja pág. MB47

Observe que esta vantagem *não* é necessária para um membro de uma ordem monástica. Os monges não são sacerdotes ordenados e, portanto, não podem realizar os sacramentos. Por exemplo, a maioria dos Hospitalários (pág. 62) não tem Clericato.

Empatia com Espíritos

veja pág. MB57

Essa vantagem funciona com os espíritos Sahudenses, os espíritos dos mortos, demônios e outras entidades relacionadas. Todas as categorias acima são especializações possíveis.

Equipamento Característico

veja pág. MB58

Em uma campanha de *GURPS Cataclismo*, essa vantagem fornece \$500 de equipamento por ponto de personagem. Para definir o preço de equipamentos que não sejam NT3, use a regra *Nível Tecnológico e Equipamentos*, da pág. MB27. Por exemplo, a engrenagem moderna fabricada na Terra, sendo NT8, está avaliada em 32× seu preço na Terra (cinco duplicações). Uma ferramenta de bolso multiuso de \$30 “vale” \$960 em Yrth, custando 2 pontos de personagem se comprada como Equipamento Característico.

Familiaridade Cultural

veja pág. MB23

As distintas culturas humanas de Ytarria são as regiões Cristãs, as potências Muçulmanas, os Territórios dos Nômades, Sahud e algumas isoladas como a Ilha Bilit. Cardiel possui áreas de cultura Cristã e Muçulmana. Muitas raças não-humanas têm suas próprias culturas, incluindo os Zarakanos, elfos, orcs, reptantes e outros. Goblins, pequeninos e outras raças que foram assimiladas por nações humanas geralmente não têm mais sua própria cultura.

Fé Verdadeira

veja pág. MB60

Esta vantagem permite ao personagem repelir demônios e mortos-vivos, especificamente incluindo vampiros e cadáveres animados criados pela mágica Zumbi. Não tem efeito sobre licantropos, carniçais ou espíritos Sahudenses.

Hierarquia

veja pág. MB29

Existem três tipos principais de Hierarquia em Ytarria: Administrativa, Militar e Religiosa. Todos conferem Status. Na maioria dos casos, personagens de alto escalão terão Status adicional além do Status “grátis” concedido pela Hierarquia. Por exemplo, os Arcebispos da Cúria (pág. 61) têm Hierarquia Religiosa 6, concedendo dois níveis gratuitos de Status. Eles também têm outros quatro níveis de Status pelos quais devem pagar.

Hierarquia Religiosa: Na Igreja Cristã, a Hierarquia Religiosa segue a tabela abaixo. Muitas outras religiões Ytarrianas não possuem hierarquias. Um mulá Muçulmano altamente respeitado, por exemplo, terá uma Reputação positiva e Status elevado.

Identidade Alternativa

veja pág. MB63

Geralmente não é apropriado para uma campanha em Yrth, pois há muito poucos governos ou organizações que mantêm registros detalhados de seus cidadãos. As pessoas podem mudar de identidade simplesmente se mudando para longe e mudando seus nomes. No entanto, aqueles que se esforçaram muito para se estabelecer em duas áreas diferentes (compra de imóveis, fazer amigos e contatos, pagar impostos) podem fazer jus a esta vantagem.

Idiomas

veja pág. MB23

Os idiomas de Ytarria são discutidos na pág. 33.

Investidura de Poder

veja pág. MB67

Esta vantagem é desconhecida em Yrth. Os sacerdotes que podem operar mágicas quase sempre nascem com Aptidão Mágica. Aqueles com poderes especificamente “concedidos por Deus” geralmente *não* operam mágicas como tal, tendo outras habilidades sobrenaturais; veja pág. 26.

NT Alto

veja pág. MB23

Personagens podem ter um nível de NT Alto (chegando ao NT4) com alguma justificativa; muitos residentes de Araterre são NT4 em todos os aspectos importantes. NT Alto +2 (NT5) é muito menos comum, e pessoas com tanto conhecimento geralmente têm que se esconder das autoridades. Qualquer pessoa com NT Alto +3 ou maior (NT6+) *deve* ter um Antecedente Incomum, conforme descrito na pág. 183, e em *Níveis Tecnológicos das Perícias*, pág. 186. Compre apenas com a permissão explícita do MJ.

Patronos

veja pág. MB75

Uma guilda *pode* ser um Patrono para seus membros, mas nem todas são. Algumas são simplesmente monopólios, não fornecendo ajuda significativa aos membros.

Poderees Psíquicos

veja pág. MB254

Os verdadeiros poderes psi são extremamente raros em Yrth. Aqueles que são geneticamente predispostos a se tornarem psis tendem a desenvolver Aptidão Mágica. (Isso é provavelmente causado por peculiaridades no mana de Yrth.) No entanto, os manipuladores psíquicos não são *completamente* inexistentes. A maioria dos Ytarrianos considera os psis apenas um tipo estranho de mago. Os magos de verdade sabem que são algo diferente, mas essas pessoas são muito raras para a maioria dos magos se preocupar.

Reconhecimento Social

veja pág. MB81

Algumas raças, como os Pequenos, têm um tipo especial de Reconhecimento:

Bom Vizinho: Você é tratado com cordialidade educada, em vez de deferência ou medo. As pessoas farão pequenos favores a você, prestarão atenção às suas opiniões e tentarão evitar ofendê-lo. Em geral, esse é um tipo de reconhecimento muito benéfico e prático, mas se você tentar alegar superioridade, as outras pessoas provavelmente ficarão mais confusas do que impressionadas.

Reputação

veja pág. MB26

Em um mundo sem fotografia, as reputações geralmente são carregadas pelos nomes das pessoas ou símbolos heráldicos, não por seus rostos. Alguém com uma característica física muito distinta — uma cicatriz facial, dedos faltando — *pode* ser reconhecido à vista por estranhos, mas isso é atípico. Cavaleiros, nobres e membros de algumas organizações usam especificamente brasões (pág. 41) para que possam ser reconhecidos à distância.

Riqueza

veja pág. MB25

A Riqueza inicial em **GURPS Cataclismo** é a padrão para NT3: \$1.000 (1.000 centavos de cobre Megalano; veja *Moedas de Ytarria*, pág. 44).

Saltador

veja pág. MB86

Esta vantagem só está disponível se o MJ estiver usando um pano de fundo de Mundos Infinitos. Independentemente disso, o teste de IQ para fazer o salto tem sempre uma penalidade de -25, devido à natureza de Yrth (pág. 26).

Hierarquia Religiosa das Autoridades Eclesiásticas

Nível	Título
6	Arcebispo, grão-mestre de uma grande ordem
5	Bispo, grão-mestre de uma ordem inferior
4	Prior de uma abadia poderosa ou ordem menor
3	Prior de uma abadia menor
2	Padres superiores
1	Padres comuns
0	Padres locais extremamente inferiores

Talentos

veja pág. MB90

Este cenário inclui alguns novos talentos. Todos são ligeiramente cinematográficos e podem ser inadequados em jogos muito realistas.

Íntimo do Céu: Desenho de Símbolos, Exorcismo, Magia Ritualística, Meditação, Ritual Religioso, e Teologia. *Bônus de reação:* "profissionais religiosos." 5 pontos/nível.

Líder Militar Nato: Análise de Informação, Estratégia, Liderança, Tática, e Trato Social (Exército). *Bônus de reação:* oficiais militares, comandantes tribais e soldados veteranos. 5 pontos/nível.

Talento dos Pequeninos para Armas de Longa Distância: Arco, Arma de Arremesso (Dardo), Arma de Arremesso (Faca), Arma de Arremesso (Vara), Arremesso, e Funda. *Bônus de reação:* arqueiros e outros usuários de armas de longa distância. 5 pontos/nível. Apenas pequeninos podem ter esse Talento e, por padrão, no nível 2. Pequeninos inusitados podem ter níveis maiores ou menores. Note que talentos que incluam perícias de combate podem desequilibrar o jogo. O fato desta ser restrita a uma raça específica ajuda a prevenir abusos.

Treinado por um Mestre

veja pág. MB96

Esta vantagem e as perícias exóticas que a têm como pré-requisito são raras, mas existem fora de Sahud e de alguns retiros místicos. Veja também *Doutrinas*, pág. 27, e o modelo *Artista Marcial*, pág. 203.

DESVANTAGENS

Amnésia

veja pág. MB122

Em Yrth, essa Desvantagem às vezes é um sinal de que o personagem é uma vítima do Cataclismo, um engenheiro clandestino ou outro infeliz que caiu em conflito com uma facção mágica e teve suas memórias apagadas magicamente.

Analfabeto/Semianalfabeto

veja pág. MB24

No *GURPS*, analfabetismo ou alfabetização reduzida na língua nativa de alguém é uma desvantagem que vale até -3 pontos. Muitos PdMs em Ytarria têm isso, mas os PdJs, sendo pessoas excepcionais, podem muito bem ser alfabetizados. Se não forem, no entanto, a desvantagem, sendo normal no ambiente, não conta para a totalização do limite de pontos de desvantagens.

Código de Honra

veja pág. MB126

Muitos seres em Ytarria seguem algum tipo de Código de Honra. O código dos Piratas é amplamente difundido entre os bandidos e ladinos, e os cavaleiros idealistas juram o código dos Cavaleiros. Em áreas sofisticadas, as classes altas podem ter o código dos Cavalheiros, enquanto os legionários Megalanos seguem o código dos Soldados. Várias profissões têm códigos profissionais, principalmente curandeiros, que podem obedecer a algo semelhante ao Juramento de Hipócrates. Alguns causídicos Arlesianos têm um código rígido de ética legal, e os mercadores podem seguir um código que exige que eles sempre honrem os contratos (mesmo os verbais) e nunca mintam abertamente sobre seus produtos. Muitos artesãos, especialmente mestres anões, são igualmente confiáveis. Existem também vários códigos específicos de cada cultura:



Código de Honra (Árabe): Nunca quebre um voto juramentado. Nunca ignore um insulto a você mesmo, sua tribo ou à sua religião; os insultos só podem ser esquecidos por um pedido de desculpas ou algum tipo de combate. Lembre-se das rixas e obrigações de sua tribo. Emboscadas e ataques furtivos são considerados covardia se

entre indivíduos, mas são apropriados na guerra. A hospitalidade é sagrada; alguém que foi convidado a entrar em sua casa ou tenda, ou que compartilhou seu pão e sal, deve ser tratado de forma honrosa por três dias inteiros. Apenas violência física ou insultos grosseiros elimina a proteção de um hóspede. Se você é um convidado, deve tratar seu anfitrião com cortesia e defender sua honra e seu lar, e não se estender além do período de boas-vindas de três dias, a menos que seja claramente convidado a permanecer. Retribua favores ou hospitalidade anteriores em gentilezas quando possível. (Este código se originou entre as culturas Árabes; daí seu nome. Em Ytarria, é comum entre os Muçulmanos.) -10 pontos.

Código de Honra (Elfo): Nunca permita danos desnecessários a árvores ou animais, e sempre procure viver com elegância e estilo. O mundo deveria ser mais bonito e cheio de vida por seus esforços. -10 pontos.

Código de Honra (Cumpridor de Contrato): Depois de receber o dinheiro, você segue no trabalho até o fim, custe o que custar. Se as circunstâncias mudarem substancialmente, você pode devolver o pagamento com uma explicação e um pedido de desculpas. Você nunca trai um empregador, a menos que ele minta para você ou, de outra forma, o traia primeiro. Se um empregador te engana em um negócio, a vingança não é apenas permitida, mas incentivada. As pessoas devem saber com quem estão lidando quando o contratam. -5 pontos.

Código de Honra (Homem do Norte): Qualquer pessoa tem direito a uma noite de hospitalidade sem perguntas. Até mesmo um inimigo jurado é um hóspede sob seu teto. Fale a verdade ao pé da letra e honre uma promessa até o amargo fim. Se alguém matar um membro de sua família, você deve buscar vingança, sem subterfúgios. O combate individual é a forma mais respeitada. -10 pontos.

Código de Honra (Pequenino): Hospitalidade é tudo; ofereça aos hóspedes sua melhor comida e cerveja. Quando você mesmo for um convidado, retribua a hospitalidade do anfitrião com pequenos presentes, canções e histórias. Defenda seu anfitrião ou convidados, tanto verbal quanto fisicamente. Se você não encontrar nada de bom a dizer sobre alguém que lhe mostrou hospitalidade nos últimos 10 anos, não diga nada. Você pode ser sucinto e miserável com hóspedes que ficam por muito tempo, mas não pode expulsá-los, a menos que eles o insultem terrivelmente ou o ataquem fisicamente. -5 pontos.

Código de Honra (Sahudense): Proteja a honra a todo custo e, mais importante, defenda a honra de seu clã. Proteja a vida de seu senhor com a sua ou vingue sua morte. Obedeça às ordens à risca e com obstinação, exceto quando for seu dever desobedecer. Obedeça as regras da guerra limitada e da guerra total. Trate os anciãos, os espíritos e os sábios com cortesia — embora você não tenha que obedecê-los. Agente o desconforto com firmeza. O suicídio não é exigido por este código, embora elimine a desonra extrema. -10 pontos.

Código de Honra (Teatral): O show tem que continuar. Depois de se comprometer com um cronograma, problemas pessoais e pequenas dificuldades são irrelevantes. Evite ações que possam causar sérios problemas para outros artistas profissionais. Se sua performance artística faz referência a pessoas ou eventos reais, você deve se ater somente à verdade como a conhece. Você pode satirizar o quanto quiser e omitir detalhes inconvenientes, mas não pode realmente *mentir* no palco. -5 pontos.

Estigma Social

veja pág. MB138

Três variações de Estigma Social são usadas neste capítulo.

Considerado como um Animal: Essa só é adequada para seres inteligentes que são *erroneamente* considerados “apenas animais”. (Para animais genuínos, os domésticos têm a variação Propriedade Valiosa, os selvagens têm a desvantagem Bestial. Veja *Animal Selvagem*, na pág. MB263.) Você não recebe nenhum respeito intelectual e matá-lo provavelmente não é um crime. -10 pontos.

Bárbaro: Esta é uma variação de Minoria, e tem os mesmos modificadores de reação. Você vem de uma sociedade considerada mais violenta e menos avançada do que a corrente principal. -10 pontos.

Criminoso Conhecido: Esta é essencialmente a mesma que Ficha Criminal, exceto que é explicitamente o resultado de denúncia pública, ou obviedade devida a uma marca visível (uma marcação, polegar ou mão faltando, etc.). -5 pontos.

Intolerância

veja pág. MB147

Em Ytarria, como durante a Idade Média da Terra, a intolerância religiosa é muitas vezes vista como louvável e parte integrante da devida devoção. No entanto, há lugares onde isso não é verdade (Cardiel, notadamente) e

os aventureiros não *precisam* ser intolerantes. Além disso, mesmo aqueles que *são* intolerantes podem abrir exceções para indivíduos específicos. “Para um herege sem Deus, você é um bom homem, e estou feliz por ter você ao meu lado.”

A intolerância entre humanos de várias cores de pele é relativamente discreta (da mesma forma entre goblins verde-claro e verde-escuro, e assim por diante). Quando se tem um vizinho que é um orc, fica mais fácil não notar o tom de pele mais escuro de um outro vizinho humano. No entanto, entre humanos e não-humanos, e entre diferentes tipos de não-humanos, a intolerância pode ser mortal.

NT Baixo

veja pág. MB22

Alguém dos Territórios dos Nômades, ou mesmo do interior de Mégalos, poderia facilmente ter um ou dois níveis dessa desvantagem.

PERÍCIAS

Níveis Tecnológicos das Perícias

A maioria das pessoas em Ytarria tem perícias em NT3. Alguns são mais primitivos; Homens do Norte, por exemplo, podem ter perícias em NT1 ou NT2. Por outro lado, os residentes de Araterre frequentemente aprendem perícias em NT4. Engenheiros clandestinos (págs. 30, 54) também podem ter perícias em NTs acima de 3, e imigrantes recentes da Terra podem ter habilidades em NT8. Se o pano de fundo de Mundos Infinitos estiver sendo usado, os viajantes planares podem ter perícias de qualquer NT.

Qualquer pessoa limitada a perícias abaixo de NT3 pode ter a desvantagem de NT Baixo. Qualquer pessoa com perícias NT4 ou NT5 deve comprar NT Alto. Para perícias de NT6 a NT8, os personagens devem ter um Antecedente Incomum (pág. 183) e NT Alto.

Alquimia e Química

veja págs. MB175, MB221

A maioria das pessoas em Ytarria que possui uma dessas perícias também possui a outra. Os melhores pensadores reconhecem que algumas reações funcionam em qualquer lugar (Química), enquanto outras só funcionam em lugares com mana (Alquimia), mas principalmente, as pessoas falam da Alquimia como se ela abrangesse os dois campos.

Astronomia

veja pág. MB183

Os aspectos factuais da astronomia, como a localização das estrelas e constelações e os caminhos que os planetas seguem, são basicamente os mesmos para Yrth e a Terra. A lua parece bem diferente, mas sua órbita é a mesma. Os imigrantes da Terra não sofrem nenhuma penalidade em suas perícias de Astronomia, exceto aquelas por passarem do uso de equipamento NT8 para os de NT3 tardio, embora eles ainda devam estar bastante confusos.

Conhecimento Oculto (Terra)

veja pág. MB191

Em Ytarria, uma especialização dessa perícia é a Terra. Isso representa um amplo conhecimento da história da Terra de 1050 até os dias atuais. Agentes de alto escalão na Agência da Serendipidade e organizações semelhantes geralmente a possuem, assim como qualquer novo imigrante da Terra e engenheiros clandestinos que fizeram suas pesquisas.

Exorcismo

veja pág. MB199

Essa perícia funciona contra demônios, mas não tão bem quanto a mágica Expulsar (pág. MB251). Em Yrth, há uma penalidade de -4 ou -8 no total se o exorcista não tiver Abençoado ou Fé Verdadeira.

Heráldica

veja pág. MB203

Veja pág. 41. A maioria das pessoas usa essa perícia em nível predefinido (IQ-5), mas o Status de uma pessoa pode fornecer um bônus (por exemplo, +6 para reconhecer o duque local). Uma Reputação positiva ou negativa também pode conceder um bônus, se o espectador fizer o teste de frequência de reconhecimento.

Perícia Abrangente (Filosofia Natural)

veja pág. MB216

Os cientistas nas áreas de idioma Ânglico em Ytarria são geralmente chamados de “filósofos naturais”, independentemente de terem essa perícia. O termo “ciência” ainda é praticamente desconhecido. No entanto, os especialistas Ytarrianos começaram a dividir o conhecimento em grupos que pessoas da Terra reconheceriam — biologia, química, física — e é legítimo que um personagem obtenha a Perícia Abrangente ou as perícias científicas individuais, conforme apropriado.



STATUS E RIQUEZA

O Status é muito importante nos intrincados meios sociais de Yrth. Cada nível carrega certos direitos e deveres. PdJs de classes nobres ou cavaleiros devem frequentemente ter uma desvantagem Dever adequada à sua posição. Os jogadores *não* devem começar o jogo acima do Status 3, exceto em circunstâncias incomuns. As tabelas de Status para as diferentes sociedades Ytarrianas aparecem nas páginas 87, 121, 150 e 159.

A riqueza inicial padrão em Yrth é de \$1.000: 1.000 moedas de cobre. Os personagens devem ter um nível de riqueza adequado ao seu status. Em geral, quase qualquer nobre deve ser Rico ou Muito Rico; aqueles na hierarquia de cavaleiro (Status 2 ou 3) devem ser Ricos ou Confortáveis; qualquer pessoa de Status 1 (comerciante, escudeiro, etc.) deve ser de riqueza Confortável ou Média. Da mesma forma, aqueles com status negativo devem ter a pobreza apropriada.

Qualquer grande discrepância entre status, perícias e riqueza deve ter uma explicação na história do personagem. Se o fazendeiro Tate for muito rico, ele obviamente tem uma grande fazenda. Se Alis, a talentosa maga, está falida, ela pode estar gastando seu tempo em atividades não remuneradas. Se Akhtar, o nobre, possui apenas uma riqueza média, ele pode ser o segundo filho ou a vítima de um desastre natural.

Seu Custo de Vida Ideal

Esta lista contém exemplos de como as pessoas de cada nível de Status vivem e viajam em Ytarria.

Status 8: Pelo menos um palácio principal e vários palácios e castelos menores, junto com grandes áreas de reservas de caça completas com alojamentos. Guardas formidáveis, nobres líderes competindo para agir como seus servos e departamentos governamentais inteiros dedicados a gerenciar seu guarda-roupa, cavalos e carroçagens.

Status 7: Um grande palácio ou castelo formidável e provavelmente vários outros castelos ou mansões. Guardas profissionais, cavaleiros ou outros de hierarquia semelhante como seus principais servos e centenas de funcionários inferiores. Um guarda-roupa maior do que você jamais poderia usar, administrado profissionalmente e estábulos cheios de belos cavalos.

Status 6: Um palácio de tamanho moderado, um grande castelo ou uma mansão muito bonita e provavelmente várias outras propriedades. Alguns guardas competentes e um modesto exército de criados. Um grande guarda-roupa e estábulos cheios de bons cavalos.

Status 5: Um bom castelo ou solar fortificado e algumas propriedades menores. Muitos servos para administrar suas casas, incluindo guardas treinados. Um grande guarda-roupa, vários cavalos bons e muitas montarias adequadas para sua família e criados pessoais.

Status 4: Um castelo, uma mansão fortificada ou uma grande casa na cidade, e provavelmente propriedades subsidiárias, com todos os servos necessários para administrá-las. Alguns soldados comuns e seus capitães como guardas. Um guarda-roupa substancial, um bom cavalo ou dois, e montarias para os membros de alto Status de sua casa (com exemplares sobressalentes).

Status 3: Uma mansão, torre, ou grande casa na cidade, com empregados, alguns levemente armados. Alguns escudeiros ou capitães para apoiá-lo na batalha, se necessário. Múltiplas trocas de roupa, incluindo algumas roupas elegantes. Cavalos decentes para você e seus companheiros de alto Status, e uma ou dois cavalos sobressalentes.

Status 2: Uma razoável casa rural ou uma bela casa na cidade ou quartos em algum grande estabelecimento. Equipe para administrar sua casa, incluindo um escudeiro, ou um ou dois guerreiros bem armados. Um bom guarda-roupa, incluindo trajes formais. Cavalos de guerra adequados ou montarias "civis" bonitas para você e seus lacaios armados.

Status 1: Uma casa de campo confortável ou uma casa de cidade adequada, ou bons aposentos em um grande estabelecimento de um empregador/patrono. Vários servos, alguns possivelmente armados. Várias mudas de roupa. Um cavalo para atender às suas necessidades e provavelmente uma ou duas mulas para seus criados.

Status 0: Uma cabana rural (provavelmente mantida em feudo ou alugada), ou vários quartos alugados ou pequenos na cidade. Possivelmente um servo ou dois, ou pelo menos membros da família para ajudá-lo. Algumas mudas de roupa, uma adequadamente elegante. Uma mula ou boi no campo; na cidade, crédito suficiente para alugar ou pedir emprestado uma montaria se você precisar viajar curtas distâncias.

Status -1: Uma pequena casa de campo pertencente ao seu senhor feudal, um único quarto alugado na cidade ou quartos mínimos nos cantos mais sujos de algum grande estabelecimento. Roupas adequadas para o seu trabalho e provavelmente alguns trapos em caso de emergência.

Status -2: Quartos compartilhados em algum lugar não muito confortável... ou em qualquer espaço que você possa encontrar.

RAÇAS NÃO-HUMANAS

Esta seção apresenta 30 modelos raciais que representam as principais raças inteligentes e secundárias de Ytarria, a maioria das quais são descritas nas páginas 18–23. Os modelos seguem as regras fornecidas no **Módulo Básico**. Após o modelo para cada raça aparecem sugestões para modificá-lo. Certifique-se de verificar os modelos em relação às características modificadas para Yrth, listadas anteriormente neste capítulo.

Muitas dessas raças não serão adequadas para todas as campanhas. Por exemplo, golfinhos e representantes do povo do mar não podem se aventurar em uma caverna seca ou assistir a um baile diplomático, a menos que sejam magicamente aprimorados, o que provavelmente será proibitivamente caro para todos, exceto para as campanhas mais heroicas. Outras raças são extremamente raras (como os homens-inseto), ou provavelmente serão atacadas se chegarem muito perto da civilização (por exemplo, trolls). Certifique-se de verificar sua escolha com o MJ.

ANÕES

35 pontos

Os anões são mineradores baixinhos, atarracados e rudes, e habitantes de cavernas. Todos os anões masculinos são barbudos. Anões são temperamentais: alguns são grosseiros, outros alegres, rudes, cruéis ou honrados, mas suas personalidades são sempre categóricas. Poucos anões são introvertidos. Eles são nativos de Yrth e a maioria vive em Zarak (pág. 157).

Todos os anões são artesãos de uma forma ou de outra. O status entre eles vem tanto da habilidade artesanal quanto do berço ou ainda do heroísmo demonstrado. Eles amam ouro e joias e trabalharão alegremente o dia todo para extrair coisas preciosas e construir com elas. Tudo o que eles fizerem será útil e bonito.

Suas armas preferidas são as versões de combate das ferramentas: o martelo, a picareta e o machado. Sua grande força permite que usem armas massivas com eficiência.

Os anões amam o bom trabalho artesanal e reagem bem a qualquer bom artesanato ou a propostas que envolvam um desafio às suas habilidades. Eles se dão muito bem com gnomos e de maneira adequada com a maioria dos humanos. Os anões veem os seres recém-chegados a Yrth como frágeis e de vida

curta, mas também são espertos em algumas coisas e clientes que apreciam seu trabalho. Os anões não gostam de coisas de má qualidade ou malfeitas, e a destruição sem sentido os enfurece. Alguns têm medo de espaços abertos; eles geralmente ficam felizes no subsolo. Eles têm um senso aguçado de orgulho e honra pessoal.

Os anões têm 1 ponto em Equipamento Característico. Isso representa um amado item (ou itens) de \$500, provavelmente feito à mão pelo próprio anão. As possibilidades incluem um martelo ornamentado de guerra de excelente qualidade ou um belo conjunto de ferramentas de artesão.

Anões são 30 centímetros mais baixos do que a média humana para seu ST, mas pesam 25 kg a mais do que um humano daquela altura. Normalmente, esse peso extra é de puro músculo.

Modificadores de Atributos: ST+2 [20]; HT+1 [10].

Modificadores de Características Secundárias: PF+3 [9]; Deslocamento Básico-1 [-5].

Vantagens: Artífice 1 [10]; Equipamento Característico [1]; Expectativa de Vida Ampliada 1 [2]; Longevidade [2]; Resistência a Dano 1 (Pele Resistente, -40%) [3]; Resistente a Veneno (+3) [5]; ST de Levantamento+2 [6].

Desvantagens: Avareza (15) [-5]; Cobiça (12) [-15]; Intolerância (Inimigos raciais) [-5]; Teimosia [-5].

Peculiaridades: Espera que anões masculinos tenham longas barbas; Prefere ouro a outros metais preciosos [-2].

Perícias Raciais: Comércio (M) IQ [2]-10; Maça/Machado (M) DX [2]-10.

Traços Inerentes: Características Proibidas (Perícias de Salto e Corrida).

Para sua desvantagem Intolerância, os inimigos raciais preferenciais dos anões são os orcs e dragões. Muitos também não gostam de elfos; isso pode ser parte de sua intolerância (sem mudança de ponto) ou uma peculiaridade separada. Da mesma forma, alguns anões (particularmente entre o Povo de Thulin) realmente odeiam Megalanos.

Muitos anões não têm Avareza ou Cobiça, muitos têm Honestidade e alguns têm Fobia (Espaços Abertos). A Visão Noturna é muito comum. Alguns têm pontos extras em Equipamento Característico; cada ponto concede \$500 adicionais em equipamentos.

CENTAUROS

100 pontos

Os centauros combinam o torso, os braços e a cabeça de um humano com o corpo de um cavalo. A parte superior do corpo é geralmente — mas nem sempre — pálida. A parte inferior do corpo pode ser preta, marrom, cinza, rajada, roseada ou até mesmo palomino. Suas armas preferidas são a lança e o arco curto.

Para determinar a altura de um centauro (no topo de sua cabeça), use a altura dada pela tabela ST sem aplicar o bônus de +8 e adicione 20 cm. O peso será cinco vezes o normal para um humano dessa altura.

Modificadores de Atributos: ST+8 (Tamanho, -10%) [72]; IQ-1 [-20]; HT+2 [20].

Modificadores de Características Secundárias: MT +1 (2 hexes); Deslocamento Básico +2 [10]; Per+1 [5].

Vantagens: Cascos [3]; Deslocamento Ampliado 1 (Solo) [20]; Destemor 1 [2]; Pernas Adicionais (Quatro no total) [5].

Desvantagens: Excesso de Confiança (12) [-5]; Impulsividade (12) [-10].

Peculiaridades: Boemia compulsiva; Considera os equipamentos para cavalos domesticados (selas, arreios, estábulos) uma ofensa [-2].

Alguns centauros são muito mais inteligentes do que a média, com IQs de 13 ou mais. Eles são chamados de *sábios* e geralmente serão especialistas em pelo menos um campo (por exemplo, Antropologia, Composição Musical, Farmácia (Herbanário), Filosofia, História, Instrumentos Musicais, Literatura, Matemática, Medicina, Medicina Alternativa, Meditação, Naturalista, Perícia Abrangente (Filosofia Natural), Psicologia (Aplicada), Taumatologia, ou Teologia). Quase todos os magos centauros são sábios, embora o contrário não seja verdade. Os centauros que viajam para as cidades geralmente são sábios, fazendo pesquisas ou estudando os nativos.

ELFOS

41 pontos

Elfos são humanoides esguios com orelhas pontudas. Sua pele pode ser de qualquer cor encontrada em humanos. O cabelo geralmente é dourado, prateado, preto ou vermelho e os olhos geralmente dourados, verdes ou azuis.

A maioria dos humanos acredita que os elfos são literalmente imortais; na verdade, existem poucos elfos ativos com mais de 700 anos. Alguns se tornam ermitões, outros procuram uma aventura após a outra até morrer, e muitos simplesmente parecem desaparecer. Por outro lado, alguns elfos, especialmente magos, permaneceram ativos por milhares de anos e tomam cuidadosas precauções para proteger suas longas vidas.

As sociedades élficas são igualitárias, com o trabalho dividido tão igualmente quanto possível entre homens e mulheres. Eles se reproduzem lentamente, na melhor das hipóteses; as crianças são raras e parecem pertencer à comunidade como um todo. Alguns elfos se unem a um único companheiro para toda a vida; outros são polígamos. Eles valorizam a criatividade em todas as suas formas: música, poesia, dança e na arte de contar histórias. O status individual geralmente depende exclusivamente da idade, embora um bardo ou um artista talentoso, ou alguém que esteja bem sintonizado com a natureza, ganhe uma ampla reputação.

Elfos se dão muito mal com anões e pior ainda com orcs. Eles são amigáveis com gnomos e pequeninos, e a maioria dos elfos concorda que muitos humanos são civilizados. (Os elfos negros são intolerantes com todas as outras raças; veja abaixo.) Os elfos ficam furiosos com danos desnecessários a árvores ou animais. É uma questão de honra entre os elfos sempre se comportar com elegância e estilo. Muitas pessoas pensam que isso é arrogante e nem sempre estão totalmente erradas.

Modificadores de Atributos: ST-1 [-10]; DX+1 [20]; IQ+1 [20].

Vantagens: Aptidão Mágica 0 [5]; Artista Talentoso 1 [5]; Atraente [4]; Habilidade Musical 1 [5]; Idade Imutável [15].

Desvantagens: Código de Honra (Élfico) [-10]; Senso do Dever (Natureza) [-15].

Bônus Racial para Perícias: +1 em Arco [2].

Qualquer elfo pode facilmente ter Intolerância aos orcs. Muitos têm Empatia com Animais, Empatia com Plantas, Equilíbrio Perfeito, níveis mais altos de Aparência e Aptidão Mágica, ou um Senso do Dever mais abrangente.

Elfos Negros

31 pontos

Os “elfos negros” não são uma raça separada; eles são um ramo xenófobo da cultura élfica. Eles acham que orcs em particular, e não elfos em geral, representam uma aberração, um crime

contra a natureza e uma ameaça para o futuro do mundo e da raça élfica. Portanto, outras raças devem ser domesticadas ou destruídas. Muitos elfos negros vivem na Floresta Negra (pág. 99), mas também são encontrados em outros lugares.

Modificadores de Atributos: ST-1 [-10]; DX+1 [20]; IQ+1 [20].

Vantagens: Aptidão Mágica 0 [5]; Atraente [4]; Idade Imutável [15].

Desvantagens: Insensível [-5]; Intolerância (Total) [-10]; Obsessão (Destruir ou controlar completamente os não-elfos) (12) [-10].

Bônus Racial para Perícias: +1 em Arco [2].

Este modelo representa um típico elfo negro. Muitos têm níveis mais altos de Aptidão Mágica ou mais desvantagens mentais anti-sociais. Alguns não tem Insensível ou Obsessão, mas sua Intolerância é, por definição, universal. Alguns ainda têm talentos Artista Talentoso ou Habilidade Musical, mas geralmente sua obsessão amarga, na prática, os suprime.

Elfos negros mais velhos também podem ter desvantagens sobrenaturais peculiares, como Destruidor da Vida — vestígios do choque de retorno que se seguiu dando origem ao Cataclismo. Muitos são licanthropos (pág. 200); isso pode ser uma maldição hereditária ou algo que eles infligiram a si mesmos deliberadamente.

Meio-Elfos

27 pontos

As relações entre humanos e elfos são por vezes férteis, produzindo meio-elfos. Eles geralmente têm uma constituição esguia e uma ponta suave nas orelhas. Eles são bem-vindos em qualquer vila élfica, exceto entre os elfos negros e em todas as terras humanas, exceto as mais intolerantes. Os meio-elfos podem ser encontrados em qualquer lugar onde humanos e elfos vivam nas proximidades, embora eles não sejam comuns em qualquer lugar.

Modificadores de Atributos: IQ+1 [20].

Vantagens: Aptidão Mágica 0 [5]; Expectativa de Vida Ampliada 1 [2].

ELFOS DO MAR

51 pontos

Os elfos do mar são semelhantes a seus primos terrestres, mas a maioria é puramente aquática. Eles têm guelras, pés palmados um tanto dilatados, mãos ligeiramente palmadas e poucos pelos no corpo. Em atitude e filosofia, eles

são muito parecidos com os elfos da superfície, embora sua devoção primária seja, obviamente, o mar.

Modificadores de Atributos: DX+1 [20]; IQ+1 [20].

Vantagens: Anfíbio [10]; Aptidão Mágica 0 [5]; Artista Talentoso 1 [5]; Atraente [4]; Idade Imutável [15]; Membrana Nictitante 1 [1]; Resistência à Pressão 1 [5].

Desvantagens: Código de Honra (Élfico) [-10]; NT Baixo 2 [-10]; Senso do Dever (Natureza) [-15].

Peculiaridades: Não gosta dos elfos negros [-1].

Bônus Racial para Perícias: +1 em Rede [2].

Traços Inerentes: Não consegue falar na superfície; Não Respira (Guelras, não pode respirar ar).

Observe que a vantagem Anfíbio dos elfos do mar significa apenas que eles podem andar tão bem quanto nadar. Muito raramente o fazem, uma vez que não conseguem respirar ar. Uma minoria considerável, entretanto, pode respirar e falar tanto acima da superfície quanto abaixo. Seus características de Guelras e “Não consigo falar na superfície” foram substituídos pela vantagem Não respira (Guelras, -50%) (que por 10 pontos os permite respirar dentro e fora da água) e Fala Subaquática (5 pontos), elevando o custo racial de 51 para 66 pontos.

Assim como os elfos terrestres, muitos têm Empatia com Animais, Empatia com Plantas ou níveis mais altos de Aparência e Aptidão Mágica. Já que eles raramente encontram elfos negros, sua intolerância com eles é apenas uma peculiaridade. No entanto, alguns pensam da mesma forma em relação aos homens-tubarão, o que contaria como intolerância de -3 pontos.

ESFINGES

140 ou 170 pontos

Existem pelo menos três subespécies distintas de esfinges em Yrth, todas originalmente nativas de Loren'dil. Todos os tipos têm cabeças humanas no corpo de felinos gigantes e podem ser de qualquer sexo. As esfinges leoninas, o tipo mais comum, se assemelham mais aos mitos de esfinge encontrados na Terra, tendo corpos de leão e asas de água emplumadas. Um pouco mais raras são as esfinges tigrinas, que têm corpos de tigres e não têm asas. Suas listras continuam em seus cabelos, mas não em seus rostos. De longe, as mais raras são as esfinges panterinas, que têm corpos de pantera negra e asas de

morcego. O cabelo da cabeça é invariavelmente preto e a pele do rosto é cinza escuro. Em todos os três tipos, a cabeça geralmente não é completamente humana e pode ter presas, pelo muito fino ou um nariz levemente felino. As patas dianteiras de uma esfinge têm um dedo parcialmente oposto, permitindo-lhes pegar e manipular muitos objetos.

Esfinges são muito raras, normalmente encontradas longe da civilização. Geralmente são bastante inteligentes e falam pelo menos uma das línguas locais. No entanto, elas também são sanguinárias e têm pouco escrúpulo em relação a comer pessoas. Sua natureza solitária às vezes entra em conflito com um desejo profundo de estimulação intelectual, e eles podem dispensar uma refeição em potencial se isso puder manter seu interesse na conversa. Algumas esfinges excepcionais fazem acordo com um vilarejo próximo; os aldeões as mantêm alimentadas com o seu rebanho, e a esfinge, por sua vez, serve como xamã, filósofo natural, juiz e frequentemente carrasco.

Modificadores de Atributos: ST +6 (Tamanho, -10%) [54]; DX+3 [60]; IQ+2 [40]; HT+1 [10].

Modificadores de Características Secundárias: MT +1 (2 hexes).

Vantagens: Garras Afiadas [5]; Resistência a Dano 1 [5]; Tolerância à Temperatura 1 [1]; Visão Noturna 5 [5]; Voo (Alado, -25%) [30].

Desvantagens: Curiosidade (12) [-5]; Hábito Detestável Racial (Come outros seres sapientes) [-15]; Horizontal [-10]; Mão Fraca 3 [-15]; Sanguinolência (15) [-5].

Peculiaridades: Particularmente intelectualmente curiosa; Solitário [-2].

Perícias Raciais: Briga (F) DX+2 [4]-15; Corrida (M) HT+2 [8]-13.

As esfinges tigrinas não têm a vantagem Voo, reduzindo o custo racial de 170 para 140 pontos. Muitas esfinges não têm o Hábito Detestável Racial e Sanguinolência (embora geralmente as substituam por alguma desvantagem menor como Briguento ou Irritabilidade). Algumas têm Dentes Afiados. As esfinges panterinas costumam ter um IQ e Aptidão Mágica muito mais altos.

ESPÍRITOS

A origem dos espíritos de Sahud é desconhecida, embora existam muitas teorias (pág. 8). A religião Sahudense gira em torno de apaziguá-los, para fazê-los usar (ou não usar) seus poderes. Os espíritos são muito raros fora de Sahud, exceto possivelmente nos Territórios dos Nômades.

Eles variam radicalmente em poder e capacidades. Todos têm a metacaracterística Espírito (pág. MB262). Os mais fracos quase não têm outras características, mas a maioria deles tem peculiaridades próprias e poderes estranhos. O modelo a seguir é um típico “espírito de manancial”, como o que pode ser encontrado perto de uma fonte natural de água.

A maioria dos espíritos não é terrivelmente inteligente, mas geralmente terá bons níveis de Vontade e Percepção e uma boa quantidade de PF para sustentar seus poderes. Muitos estão ligados a um local específico por uma Dependência (embora o espírito do manancial no modelo pudesse viajar em um balde de água recolhido em sua fonte, até que a água fosse bebida ou evaporada). Quase todos tem Egoísmo, ou pelo menos Orgulhoso; é por isso que aplacá-los geralmente requer sacerdotes treinados! Felizmente, a maioria tem um gosto conhecido por certos itens (geralmente idênticos para todos os espíritos de um determinado tipo), que podem ser dados como presentes. Os espíritos desagradáveis têm Vícios e podem exigir sacrifícios.

Espírito do Manancial

305 pontos

Atributos: ST-1 [-10]; DX+2 [40]; IQ-1 [-20]; HT+1 [10].

Modificadores de Características Secundárias: Vont+3 [15]; Per+3 [15]; PF+5 [15].

Vantagens: Controle Térmico 10 (Afeta a água, nunca o ar, -50%) [25]; Cura (Toda Vida em Yrth, +40%; Somente doenças do sangue ou bexiga, -50%) [27]; Detectar (Impurezas na água, incluindo veneno, Comum) [20]; Metacaracterística Espírito [261]; Oráculo (Somente sobre eventos próximos a corpos de água, -50%) [8]; Telecinese 10 (Somente Água, -50%) [25].

Desvantagens: Dependência (A água de seu manancial específico, Rara, De Hora em hora) [-120], Egoísmo (12) [-5].

Peculiaridades: Adora cristais coloridos [-1].

Gárgulas

5 pontos

As gárgulas são apenas uma raça opcional. Mesmo que o MJ as torne indisponíveis como PdJs, elas podem ser ótimas monstros.

Gárgulas são humanoides alados, com pele rígida e acinzentada que se assemelha a pedra. Eles normalmente se parecem com humanos grotescamente deformados. Eles se originaram em Gabrook e, em Ytarria, vivem principalmente em cadeias de montanhas ou nos telhados de cidades maiores e mais tolerantes. A maioria é preguiçosa e tem pouco respeito pelo aprendizado, sendo geralmente considerada uma praga. Algumas encontram emprego como ladrões. Com suas asas e visão noturna, eles geralmente se destacam como ladrões de residências. O resto principalmente revira lixo em busca da próxima refeição.

Quando as gárgulas chegam à idade adulta, elas ainda são muito pequenas, normalmente em torno de 1,20 m de altura. No entanto, as gárgulas nunca param de crescer. A maioria morre jovem, mas aqueles que sobrevivem tornam-se do tamanho de um humano por volta dos 50 anos, e gárgulas centenárias podem ser gigantes alados amedrontadores. Para gárgulas jovens típicas (conforme representado neste modelo), a altura é 45cm menor do que para um humano do mesmo ST e o peso é de 15 kg a mais do que para um humano daquela altura.

Modificadores de Atributos: ST-1 [-10]; IQ-1 [-20]; HT+2 [20].

Modificadores de Características Secundárias: MT -1.

Vantagens: Expectativa de Vida Ampliada 1 [2]; Garras Cegas [3]; Resistência a Dano 2 [10]; Visão Noturna 5 [5]; Voo (Alado, -25%) [30].

Desvantagens: Estigma Social (Praga Inculta) [-5]; Feio Aparência [-8]; Gula (12) [-5]; Pobre [-15].

Peculiaridades: Moderadamente preguiçosa; Nenhum respeito para o aprendizado [-2].

Muitas gárgulas, especialmente as pequenas, têm Covardia, e muitas têm Briguento ou Preguiça pura e simples. À medida que as gárgulas crescem, seu tamanho aumenta e elas ganham mais ST e geralmente mais RD

GÊNIOS ASCENDENTES

627 pontos

Gênios são seres imateriais poderosos; para obter mais detalhes sobre sua história, consulte a pág. 174. Para fins de jogo, um “Gênio” é na verdade dois seres: o “Ascendente” e seu Aliado humano, o “receptáculo”. Cada um *pode* existir sem o outro, mas são muito mais poderosos em simbiose. Em teoria, um Ascendente poderia ter vários receptáculos, mas o esforço de manter ligações com todos eles, e a multiplicidade de pensamentos continuamente em conflito em sua mente, tornaria isso intolerável, provavelmente levando o Ascendente à loucura.

Os Ascendentes geralmente são invisíveis, mas podem se tornar visíveis com algum esforço; eles aparecem como figuras élficas vestidas com mantos, brilhando intensamente com uma luz branca pura. Tendo passado séculos com apenas um contato mínimo com outros seres, todos os Ascendentes têm problemas para lidar com qualquer outra pessoa, exceto, até certo ponto, seus receptáculos — e mesmo esses aprendem a não fazer muitas perguntas.

Quando um Ascendente usa sua habilidade de Possessão, seu “corpo espiritual” imaterial permanece “preso” ao receptáculo, movendo-se junto dele; outros seres com sentidos sobrenaturais podem perceber isso como uma espécie de aura aprimorada. Isso funciona muito parecido com a limitação Espiritual da Possessão, mas o Ascendente *não pode* ser exorcizado, e seu “corpo espiritual” é um pouco mais fácil de detectar — e prejudicar, com os poderes corretos.

Todo verdadeiro Gênio tem um Elo Mental com seu receptáculo, que (se o Ascendente for um PdJ e, portanto, elegível para a vantagem de Aliado) pode ser tratado como um Aliado (geralmente construído em 25–50% dos pontos iniciais do Ascendente e constantemente disponível) e um Títere. O Ascendente também adquire uma Compulsão, emulando os hábitos e gostos do receptáculo, com um número de autocontrole de 12. O valor desta desvantagem depende da natureza e extensão das desvantagens mentais e peculiaridades do receptáculo; em qualquer caso, é provável que seja substituído por cópias das próprias desvantagens depois de alguns anos ou décadas, enquanto o receptáculo se tornará mais parecido com o Ascendente em personalidade — o par compartilha tanto que se torna cada vez mais indistinguível com o tempo.

Um receptáculo típico é um humano com atributos acima da média, Aptidão Mágica 2–3, uma longa lista de mágicas, um Dever Inofensivo (15 ou menos), Reprogramável e um Segredo (hospedeiro de um espírito superpoderoso, vale -5 pontos). O Ascendente geralmente também funciona como um Patrono (extremamente poderoso ou ultrapoderoso, aparecendo em 15 ou menos ou constantemente, Altamente Acessível); ele se beneficia em manter o receptáculo feliz, pois eles compartilham muitos sentimentos. Quando necessário, o Gênio pode possuir seu receptáculo para usar suas próprias habilidades mágicas ao máximo, ou deixar a mente humana no comando enquanto fornece conselhos e usa mágicas para ajudá-lo.



Uma das primeiras coisas que um Ascendente faz após adquirir um receptáculo é ensinar as técnicas mágicas ou alquímicas humanas para prevenir o envelhecimento e proteger contra outras ameaças mundanas. Consequentemente, ele se adquire efetivamente Idade Imutável e ganha muitas outras proteções, mas essas são o resultado de mágicas ou alquimia, não de vantagens inatas.

Alguns Ascendentes se ligaram a humanos menos capazes por uma razão ou outra; estes normalmente passam anos conduzindo o receptáculo para treinar e praticar, para tornar a parceria menos vulnerável. Um Ascendente forçado a tomar um receptáculo que não tenha Aptidão Mágica e pelo menos IQ 12 consideraria isso um desastre.

Modificadores de Atributos: ST -2 [-20]; DX +1 [20]; IQ +5 [100]; HT +2 [20].

Modificadores de Características Secundárias: PF+18 [54]; PV+8 [16].

Vantagens: Antecedentes Incomuns (Arquimago) [10]; Aptidão Mágica 4 [45]; Atribuição 2 (Desvantagem, Reprogramável, +10%; Imprecisão 1, +100%; Requer Preparo, 8 horas, -60%) [30]; Carisma 1 [5]; Idade Imutável [15]; Indomável [15]; Insustancialidade (Afeta a Matéria, +100%; Sempre Ativo, -50%) [120]; Invisibilidade (Normalmente Ativa, +5%; Somente Matéria, -10%) [38]; Leitura da Mente (Sensorial, +20%; Universal, +50%) [51]; Não Come nem Bebe [10]; Não Dorme [20]; Não Respira [20]; Noção Tridimensional do Espaço [10]; Possessão (Crônica, +20%; Somente Títere, -30%) [90]; Resistente (Imunidade a Danos ao Metabolismo) [30]; Visão no Escuro (Visão em Cores, +20%) [30].

Desvantagens: Dependência (Contato direto com o corpo original; Rara, Diária) [-90]; Oblívio [-5]; Solitário (15) [-2]; Teimosia [-5].

Este é um modelo *básico*; cada Ascendente possui várias mágicas e perícias, e geralmente atributos aprimorados. Os Gênios também tendem a ter um alto Status funcional (geralmente 2 ou 3), grande Riqueza e vários servos humanos, alguns deles leais o suficiente para serem tratados como Aliados.

GIGANTES

122 pontos

A maioria dos gigantes se parece muito com os humanos, só que com três metros ou mais de altura. No entanto, eles variam muito, e alguns gigantes têm apenas um olho, duas cabeças ou outras características incomuns.

Os gigantes de Yrth geralmente são reclusos, preferindo a solidão de suas casas. Eles podem ser inesperadamente perigosos se despertados. A maioria dos gigantes tem personalidades muito “humanas”, mas se sentem desconfortáveis em terras humanas, onde todos os móveis são feitos para anões, da forma como enxergam.

Gigantes se ressentem de serem comparados a ogros. Eles reagem muito mal a essa raça e a qualquer pessoa que os menciona com o pior termo entre os termos depreciativos. Infelizmente, muitos seres menores acreditam erroneamente que a maior diferença entre as duas raças é que os gigantes não são tão feios.

Para os gigantes PdJ, calcule a altura com base no ST antes de adicionar o +15 da raça e aumente-a em 60%. O peso é 4 vezes maior que o de um homem com a mesma ST (novamente, antes do bônus racial).

Modificadores de Atributos: ST+15 (Tamanho, -20%) [120]; DX-1 [-20]; HT +2 [20].

Modificadores de Características Secundárias: MT +2; Velocidade -0,25 [-5].

Vantagens: Deslocamento Ampliado (Solo) 1 [20]; Hipoalergia [10]; Paladar/Olfato Apurado 3 [6]; Resistência a Dano 2 (Pele Resistente, -40%) [6].

Qualidades: Voz Penetrante [1].

Desvantagens: Irritabilidade (12) [-10]; Timidez (Grave) [-10]; Estigma Social (Bárbaro gigantesco) [-10]; Teimosia [-5].

Peculiaridades: Odeia ogros, e ser confundido com ogros [-1].

Alguns gigantes são ainda mais altos do que retratados neste modelo, com um Tamanho maior, mais ST, mais níveis de Deslocamento Ampliado e, possivelmente, maior RD. Outros são incomumente diferentes do padrão humano, incluindo ciclopes com a desvantagem Zorrolho, e gigantes com Cabeças Adicionais ou Braços Adicionais. Alguns gigantes têm Intolerância a algumas ou todas as outras raças; outros não têm uma ou mais desvantagens mentais raciais.

GNOMOS

-7 pontos

Os gnomos são menores e mais esguios do que os anões, e os do sexo masculino costumam usar barbas curtas. Seu amor pela natureza é igual ao dos elfos, embora seja diferente em estilo.

Como uma raça bastante marginalizada com muitos vizinhos maiores, os gnomos desenvolveram um talento sutil para lidar com as pessoas enquanto parecem inócuos. Eles se dão bem com as outras Raças Ancestrais, exceto com os orcs, têm poucos conflitos com humanos e geralmente tratam os pequeninos como parentes. Eles gostam de pastoreio, da vida rústica e do bom artesanato. Eles são consistentes, centrados e práticos. Embora poucos se tornem importantes no mundo, eles podem ser diplomatas e negociadores profissionais surpreendentemente bons.

Os gnomos são 37 cm mais baixos do que a média humana para seu ST e pesam 12,5 kg a mais do que o peso apropriado para aquela altura.



Modificadores de Atributos: Nenhum.

Modificadores de Características Secundárias: PF+1 [3]; Deslocamento Básico-1 [-5].

Vantagens: Dedos Verdes 1 [5]; Longevidade [2]; Resistência a Dano 1 (Pele Resistente, -40%) [3].

Qualidades: Rosto Sincero [1].

Desvantagens: Senso do Dever (Natureza) [-15].

Peculiaridades: Não gosta de viver no subsolo. [-1]

A maioria dos gnomos tem pelo menos uma das vantagens Agente Cativante, Artífice, Sensível, ou Versátil. Em alguns locais, eles têm Reconhecimento Social (Bom Vizinho), normalmente no nível 2.

GOBLINS

19 pontos

Os goblins têm pele verde, orelhas pontudas e dentes pequenos e brancos. A magia fascina muitos goblins e eles respeitam os magos. Existem poucos magos goblins poderosos, mas a raça produz um número notável de mágicos leigos ou errantes. Eles são grandes negociantes e mercadores. Eles viajam para todos os lugares, negociando por onde passam e, aonde quer que vão, alguns se estabelecem. Não existem nações exclusivamente goblins em Ytarria, mas eles são a

maioria em várias partes de Mégalos, particularmente no Ducado de Yibyorak (pág. 100).

Os goblins são pequenos e magros; a altura é normal para seu ST, mas o peso é 5 kg a menos.

Modificadores de Atributos: ST-2 [-20]; DX+1 [20]; IQ+1 [20].

Vantagens: Visão Noturna 9 [9].

Desvantagens: Impulsividade (12) [-10].

Muitos, mas não todos, goblins têm a peculiaridade "Interessado em magia e magos". Para alguns, este é um comportamento compulsivo (andar com magos). Os goblins provavelmente têm os Talentos Perspicácia Comercial ou Agente Cativante, e seus comerciantes mais bem-sucedidos não têm Impulsividade.

GOLFINHOS

92 pontos

Os golfinhos de Yrth são tão inteligentes quanto os humanos, embora tendam a pensar em coisas muito diferentes. Não está claro se eles se originaram em Yrth ou foram trazidos pelo Cataclismo de outro lugar. Sua tradição oral fala de uma época de grande mudança "cem gerações atrás", mas que poderia ter sido apenas a chegada do povo do mar e dos homens-tubarão em suas águas.

Os golfinhos têm uma linguagem falada, que eles podem usar acima ou abaixo da superfície. No entanto, nenhuma outra espécie conhecida pode entendê-la ou falá-la. Eles têm poucos problemas para entender as línguas de outras raças, mas não as falam. Em troca de serviços, os magos elfos do mar fazem itens mágicos que permitem que os golfinhos falem élfico. Geralmente, esses itens assumem a forma de “brincos”, que os golfinhos usam furando uma de suas nadadeiras.

Os golfinhos se dão muito bem com o povo do mar e os elfos do mar, mas mal com os homens-tubarão. A maioria das pessoas da superfície pensa neles como animais, mas acreditam que é um sinal de boa sorte tê-los por perto. Gostos e desgostos de golfinhos tendem a ser simples: nadar, espirrar água, comer e fazer sexo. No entanto, eles também compõem longas baladas em seu próprio idioma. Quando traduzidos para outros idiomas, elas se mostram extremamente complicadas e cheias de trocadilhos estranhos.

Modificadores de Atributos: ST+9 (Tamanho, -10%; Manuseadores Precários, -40%) [45]; DX +2 (Manuseadores Precários, -40%) [24]; HT +2 [20].

Modificadores de Características Secundárias: MT +1 (2 hexes).

Vantagens: Deslocamento Ampliado 1/2 (Água) [10]; Fala Subaquática [5]; Fala Ultrassônica [0]; Membrana Nictitante 1 [1]; Prender a Respiração 2 [4]; Resistência à Pressão 1 [5]; Senso de Direção [5]; Sentido de Monitoramento (Sonar) [20]; Superaudição [5]; Tolerância a Ferimentos (Sem Pescoço) [5]; Visão Aguçada 2 [4]; Visão Noturna 5 [5]; Visão Periférica [15].

Desvantagens: Curiosidade (15) [-2]; Expectativa de Vida Reduzida 1 [-10]; Impulsividade (12) [-10]; Metacaracterística Ictioide (Inclui Aquático, Manuseadores Precários) [-50]; NT Baixo 3 [-15].

Peculiaridades: Compreensivo; Estranho senso de humor; Mente Aberta [-3].

Perícias Raciais: Acrobacia Aquática (D) DX [4]-12.

Traços Inerentes: Consegue entender, mas não pode falar os idiomas de outras raças.

Os golfinhos se associam principalmente ao povo do mar e aos elfos do mar e não têm Estigma Social entre eles. As pessoas da superfície, no entanto, muitas vezes os consideram nada mais do que animais espertos; um golfinho que vai passar muito tempo

lidando com esse tipo de preconceito deve comprar Estigma Social (Considerado como um Animal) por -10 pontos. A maioria não tem posses de qualquer tipo e são, portanto, Falidos. Muitos golfinhos têm a perícia Mímica/Pantomima, o que lhes permite entender os gestos feitos por outras pessoas e ser surpreendentemente expressivos com sua linguagem corporal. Quase nenhum tem Aptidão Mágica em qualquer forma que outras raças entendam, embora alguns manifestem estranhos poderes sobrenaturais.

HOBGOBLINS

-15 pontos

Esses ancestrais parentes dos goblins são grandes, brutais e selvagens. No deserto, um hobgoblin típico não possui nada além de uma arma (roubada ou feita à mão) e alguns trapos ou peles surradas. Eles são brutais e diretos, mas não tão cruéis ou maliciosos quanto os orcs. Eles falam um idioma humano ou um dialeto distante a velha língua dos goblins. Eles têm gostos simples. Eles gostam de comer e saquear, e não gostam de ninguém fora de seu bando.



Modificadores de Atributos: ST+1 [10]; DX+1 [20]; IQ-2 [-40].

Vantagens: Visão Noturna 9 [9].

Desvantagens: Irritabilidade (12) [-10]; Teimosia [-5].

Perícias Raciais: Briga (F) DX [1]-11.

Os hobgoblins costumam ter dificuldade em guardar dinheiro; muitos são Pobres ou pior, e muito poucos têm Avareza. Alguns têm mais desvantagens mentais, possivelmente incluindo Intolerância. No entanto, alguns têm um IQ mais alto não apresentam Irritabilidade ou Teimosia; eles podem ser indivíduos bastante razoáveis e, muitas vezes, ascender a posições de poder dentro de seus bandos.

HOMENS-TUBARÃO

145 pontos

Esses habitantes do mar são humanoides de pele cinza com cabeças que lembram as de um tubarão. Eles têm numerosos dentes afiados; seus olhos grandes proporcionam uma visão excelente. Eles tendem a ser pragmáticos e diretos.

Embora possam sobreviver e caminhar na terra por um tempo, os homens-tubarão têm muito pouco a ver com aqueles que lá vivem. Em geral, as pessoas da superfície os consideram assustadores. Em troca, eles pensam no “povo seco” como variações de uma espécie e, portanto, estranhos e imprevisíveis. Eles não se dão bem com o povo do mar — uma velha inimidade trazida de Olokun — e elfos do mar, que desejam que os homens-tubarão respeitem mais a natureza.

Os homens-tubarão têm ossatura pesada e são compactos. A altura é 15 cm menor que a média humana para o ST, mas o peso é normal para o ST.

Modificadores de Atributos: ST+6 [60]; DX+2 [40].

Vantagens: Anfíbio [10]; Fala Subaquática [5]; Membrana Nictitante 1 [1]; Não Respira (Guelras, -50%) [10]; Presas [2]; Resistência à Pressão 3 [15]; Resistência a Dano 1 [5]; Visão Aguçada 3 [6]; Visão Noturna 6 [6].

Desvantagens: Dependência (Água, Muito Comum, Diária) [-15].

A maioria dos homens-tubarão não tem desvantagens mentais particulares que as pessoas da superfície entenderiam, mas alguns têm a desvantagem Fanatismo em relação à sua religião estranha (pág. 83), uma minoria considerável tem Intolerância (Total) e, desses, alguns têm Hábitos Detestáveis (Come outros seres sapientes). Se houvesse mais contato entre eles e o mundo da superfície, eles teriam um Estigma Social (possivelmente Minoria, ou ainda Monstro). Um bom número deles tem Aptidão Mágica.

Animais Inteligentes

Estas são adições *opcionais* às campanhas em Yrth e podem ser ignorados por MJs que não gostam de animais falantes. Todos se parecem com feras comuns, mas aparentemente sofreram uma “mutação” sobrenatural — ou talvez sejam vítimas do Cataclismo de um mundo onde os animais são mais inteligentes.

Dependendo da campanha, muitos personagens “animais” terão NT Baixo e algum tipo de Estigma Social. No entanto, criaturas com Bestial geralmente não podem receber nenhum outro Estigma Social que não seja o Monstro; Bestial tem desvantagens semelhantes a níveis menores de Estigma Social. Tais limitações podem não contar contra os limites de desvantagem da campanha, a critério do MJ.

Cavalo Nobre

82 pontos

Os “cavalos nobres” vivem em regiões remotas, principalmente cuidando de seus próprios interesses, mas podem aprender a desfrutar da companhia de outras raças. Qualquer um que trata um deles como mais uma fera mundana se arrependerá rapidamente. Eles combinam força com inteligência quando lutam.

Eles retêm muitos instintos equestres comuns; a maioria tem fobias relacionadas a fogo ou cobras e não gosta de ser confinado, e seus rebanhos são liderados por garanhões dominantes. No entanto, os ex-líderes geralmente têm permissão para manter algum status como conselheiros.

Cavalos nobres se comunicam com relinchos, movimentos da cauda e impulsos psíquicos sutis. Eles podem aprender a entender a fala e gostar de receber nomes dramáticos em Ânglico ou Élfico, mas não podem falar.

Modificadores de Atributos: ST+12 (Manuseadores Precários, -40%; Tamanho, -10%) [60]; HT+2 [20].

Modificadores de Características Secundárias: MT+1; Vontade+1 [5]; Per-1 [-5]; Deslocamento Básico (Solo)+3 [15].

Vantagens: Audição Aguçada 4 [8]; Cascos [3]; Deslocamento Ampliado 1 (Solo) [20]; Diapsiquia (Racial, -20%; Vaga, -50%) [9]; Paladar/Olfato Apurado 5 [10]; Visão Periférica [15].

Desvantagens: Egoísmo (12) [-5]; Falido [-25]; Incapaz de Falar [-15]; Mordida Fraca [-2]; Quadrúpede [-35].

Perícias Raciais: Mímica/Pantomima (F) IQ+2 [4]-12.

Coruja Sábia

38 pontos

Essas enormes corujas, do tamanho de crianças pequenas, vivem em pequenas tribos na Grande Floresta. Embora não sejam realmente tão inteligentes quanto os humanos, elas têm uma facilidade intuitiva e empática e podem sentir as correntes do destino. Eles falam uma

língua calma e murmurante e geralmente aprendem Ânglico ou Élfico. Elas às vezes decidem que sua sabedoria é necessária entre outras raças — ou talvez alguns sejam simplesmente naturalmente intrometidas. Uma coruja sábia ocasionalmente “adota” uma comunidade humana perto da floresta, servindo como xamã e conselheira.

Caçadoras noturnas silenciosas, elas *conseguem* operar também à luz do dia, mas nunca preferem.

Modificadores de Atributos: ST-4 [-40]; DX+1 [20]; IQ-1 [-20]; HT+1 [10].

Modificadores de Características Secundárias: MT-1; Vontade+3 [15]; Per+4 [20]; Deslocamento Básico (Solo)-3 [-15].

Vantagens: Audição Aguçada 4 [8]; Bico Afiado [1]; Garras Afiadas [5]; Intuição [15]; Oráculo [15]; Sensível [5]; Silêncio 4 [20]; Superaudição [5]; Visão Aguçada 4 [8]; Visão Noturna 6 [6]; Voo (Alado, -25%) [30].

Desvantagens: Disopia (Míope; Somente na luz clara, -40%) [-15]; Falido [-25]; Manuseadores Precários [-30].

Traços Inerentes: Voz chilreante.

Grande Águia

18 pontos

As grandes águias têm envergadura de 3,6 m e pesam até 50 kg. Além do tamanho, elas se distinguem por suas penas brancas na cabeça. Caçadoras solitárias, muitas vezes afastam os intrusos de seus territórios nas Montanhas de Bronze, mas demonstram um respeito peculiar pela “santidade” em outras raças, apesar da falta de qualquer religião própria significativa, e *podem* até ajudar os perdidos ou feridos. Elas são muito ruins em receber ordens.

Elas não têm a composição e massa muscular humana, mas pescoços e pernas poderosos os tornam formidáveis combatentes em combates corporais. Elas têm uma linguagem própria, envolvendo tanto a postura física quanto o som, que os humanos podem aprender se não se importarem com o esforço físico e a garganta rouca. As grandes águias não podem falar outros idiomas, entretanto.

Modificadores de Atributos: ST-2 [-20]; DX+2 [40]; IQ-1 [-20]; HT+2 [20].

Modificadores de Características Secundárias: Per+3 [15]; Deslocamento Básico (Solo)-3 [-15].

Vantagens: Bico Afiado [1]; Camaleão Social [5]; Destemor 4 [8]; Garras Afiadas [5]; ST de Golpe +4 [20]; Visão Telescópica 2 (Sem Foco, -60%) [4]; Voo (Alado, -25%) [30].

Desvantagens: Falido [-25]; Manuseadores Precários [-30]; Sanguinolência (12) [-10]; Senso do Dever (Para ser piedoso e sagrada) [-5]; Solitário (12) [-5].

Traços Inerentes: Não pode aprender idiomas de outras raças.

Homens-Inseto

Os bizarros homens-inseto vivem exclusivamente no subsolo, perto da fronteira entre Zarak e o Grande Deserto. Até o momento, apenas alguns anões sabem que são mais do que apenas insetos grandes. Os Zarakanos de Ginnrel os consideram uma grande ameaça e estão tentando eliminá-los. Fazer isso, no entanto, é difícil.

Os homens-inseto provavelmente são nativos de Gabrook, embora ninguém tenha certeza. Eles poderiam ser apenas uma mutação de insetos Yrthianos, afetados pela intensa “precipitação” mágica do Cataclismo nesta área. Isso explicaria por que eles só começaram a aparecer na década passada. Eles estão atualmente no NT2; eles aparentemente aprenderam muito com seus inimigos em pouco tempo.

Os homens-inseto são aproximadamente do mesmo tamanho e forma que os humanos. Eles têm pele dura, quitinosa, cor de bronze, olhos pretos facetados e longas antenas. Como formigas, eles têm castas distintas. Os homens-inseto propriamente ditos são os guias inteligentes da colônia; os guerreiros insetos mais altos, mais fortes e com quatro braços são servos e lutadores. Ambos os tipos não têm sexo; a reprodução é feita pela rainha e seus consortes, nenhum dos quais é inteligente.

Homens-Inseto

29 pontos

Modificadores de Atributos: ST +1 [10]; HT +1 [10].

Vantagens: Memória Racial (Passiva) [15]; Resistência a Dano 2 [10]; Silêncio 2 [10]; Diapsiquia (Transmissão Aberta, +50%; Racial, -20%) [39].

Desvantagens: Amigável [-5]; Duro de Ouvido [-10]; Mudez [-25]; NT Baixo 1 [-5]; Sem Atrativos [-4]; Senso do Dever (Colônia) [-10]; Timidez (Suave) [-5].

Peculiaridades: Despretensioso [-1].

Traços Inerentes: Estéril.

Guerreiros Insetos

25 pontos

Modificadores de Atributos: ST +3 [30]; IQ -1 [-20]; HT +2 [20].

Vantagens: Ataque Adicional (Um) [25]; Braços Adicionais (Dois) [20]; Diapsiquia (Transmissão Aberta, +50%; Racial, -20%) [39]; Resistência a Dano 3 [15].

Desvantagens: Duro de Ouvido [-10]; Expectativa de Vida Reduzida 1 [-10]; Mentalidade de Escravo [-40]; Mudez [-25]; NT Baixo 1 [-5]; Sem Atrativos [-4]; Senso do Dever (Colônia) [-10].

Traços Inerentes: Estéril.

Muitos homens-inseto e guerreiros têm a peculiaridade Reservado e, para alguns, é Paranoia absoluta. Muito poucos não têm nenhuma das desvantagens raciais; Os MJs devem enfatizar o comportamento estranho resultante.

KOBOLDS

-60 pontos

Kobolds são pequenos, azuis e agressivos. Um único kobold não é uma grande ameaça, mas eles costumam viajar em gangues de 12 a 20 indivíduos. A maioria são andarilhos, viajando de um lugar para o outro, fazendo trabalhos simples ou roubando conforme a vontade deles.

Eles acham as atividades não relacionadas diretamente à sobrevivência ou procriação terrivelmente enfadonhas, com uma exceção. Os kobolds adoram piadas e travessuras. Eles não entendem de sutileza, mas riscar um fósforo no pé de alguém, ou jogar um balde de fezes na cara (de outra pessoa) os diverte imensamente. Eles são rápidos em se ofender com desprezos reais ou imaginários e igualmente rápidos em esquecê-los, se forem distraídos.

Modificadores de Atributos: ST-2 [-20]; DX+1 [20]; IQ-2 [-40].

Modificadores de Características Secundárias: Vont-1 [-5].

Vantagens: Consumo Reduzido 2 (Estômago de Ferro, -50%) [2]; Resistente a Doenças (+8) [5].

Desvantagens: Desatento (9) [-15]; Estigma Social (Inculto) [-5].

Peculiaridades: Adora pregar peças; Se sente insultado facilmente [-2].

Mesmo kobolds excepcionais nunca são muito fortes ou inteligentes. Sua IQ e ST raramente excedem 10. É duvidoso que já tenha havido *na história* um kobold de 150 pontos. Como personagens, eles funcionam melhor em campanhas de comédia. Alguns manifestam altos níveis de vários Talentos, o que lhes dá uma ocupação, se conseguirem manter o foco.

MEDUSAS

139 pontos

As medusas parecem mulheres de uma das raças humanoides, com cobras na cabeça, em vez de cabelos. Elas geralmente parecem humanas, embora algumas pareçam elfos ou orcs. Cerca de metade tem uma cor de pele “normal”; o resto tem padrões exóticos em sua pele, combinando com a coloração de suas cobras. As medusas têm apenas escamas em suas cobras; seus corpos, exceto a cor, geralmente são completamente normais, embora algumas tenham presas, olhos pretos sólidos ou outras características não naturais.

As medusas têm dois ataques inatos: a picada venenosa de suas cobras e sua capacidade de transformar as pessoas em pedra. A última habilidade só funciona em animais e pessoas (embora não em outras medusas) e é difícil de controlar. Por causa de sua tendência de petrificar acidentalmente as pessoas, as medusas são evitadas pela maioria das outras raças e geralmente consideradas monstros. Assim, a maioria das medusas é criada reclusa por suas mães e tende a considerar as outras pessoas com certo grau de antipatia.

Não existem medusas masculinas. Para se reproduzir, as fêmeas devem acasalar com um humano, elfo ou orc. Isso geralmente envolve alguma ilusão criada pelas medusas, embora certamente tenha havido alguns relacionamentos felizes de longo prazo. Nos casos em que está envolvido a ilusão, o objetivo da medusa é acasalar e ir embora sem ser atacada. Normalmente elas não petrificam o homem depois, mas os rumores exageram essa possibilidade. Os filhos dessas uniões são

quase sempre medusas, embora muito poucos sejam meninos nascidos com um gene recessivo de medusa; suas filhas ou netas podem nascer medusas.

Não está claro de que mundo as medusas se originaram. Sua natureza híbrida sugere Loren'dil, enquanto sua fertilidade cruzada com elfos e orcs torna o próprio Yrth uma possibilidade. Atualmente, elas vivem nas periferias das civilizações humanas. Muitas podem ser encontrados nas ilhas de Arattere e na Ilha Bilit.

Todas as medusas têm algum talento mágico e algumas são magos poderosos. Por razões óbvias, elas geralmente se especializam em mágicas de ilusão. Alguns também aprendem mágicas da escola da Terra para serem capazes de aumentar ou reverter seu olhar petrificante.

As cobras de uma medusa não agem independentemente de sua vontade, mas refletem seu humor em suas ações. Ela não pode ver através dos olhos delas, comer com suas bocas ou agir através delas de qualquer outra forma. Qualquer uma que seja cortada eventualmente volta a crescer, mas a perda é bastante dolorosa.

O olhar petrificante de uma medusa se espalha em um cone de 15 metros de comprimento e 15 metros de largura no final. Ela pode selecionar quem é afetado; as vítimas em potencial devem estar olhando para ela. Para cada alvo, há uma Disputa Rápida entre sua Vontade (menos uma penalidade de distância tirada da Tabela de Velocidade/Distância) e a HT de cada alvo (com uma penalidade de se ele tiver mais de 1 nível de Atribulação). Se a medusa vencer, o alvo fica petrificado. (A distinção entre “paralisado” e “petrificado” geralmente funciona a favor de suas vítimas — por exemplo, elas não morrerão de fome — então a medusa não paga a mais por isso.) Alguém olhando para o reflexo de uma medusa não é afetado pelo olhar dela. Lutar olhando no espelho tem uma penalidade de -5; ataques feitos com os olhos fechados são penalizados em -10.



As “Raças de Monstros”

Humanos e outras raças que vivem em terras humanas dividem as raças sapientes de Ytarria em “pessoas” e “monstros”. A lista de monstros geralmente inclui gárgulas, carnicais, licantropos, medusas, minotauros, ogros, orcs, reptantes, homens-tubarão, esfinges, trolls e vampiros, entre outros. Os homens-inseto provavelmente entrarão nesta lista quando as pessoas souberem da existência deles. Para ogros, orcs e reptantes, as pessoas fazem uma distinção entre os civilizados e os bárbaros. Matar um orc civilizado é assassinato; matar um orc bárbaro é louvável. Gárgulas, minotauros e esfinges individualmente podem ocasionalmente ser aceitos, se alguém confiável testemunharem em seu favor. Caso contrário, a política geral para lidar com monstros é matá-los se possível, ou ao menos afastá-los, de outra forma.

Dito isso, em Yrth, nem mesmo os vampiros são *necessariamente* malignos, e os jogadores podem querer fazer personagens pertencentes a raças de monstros. No entanto, isso pode facilmente tornar mais difícil o trabalho do MJ, já que muitas aventuras não serão possíveis — ou pelo menos não será possível sobreviver — se o grupo incluir um minotauro, uma medusa e um carnicai. Interpretar personagens exóticos ainda pode ser muito divertido. MJs que desejam organizar uma “grupo inteiramente de monstros” devem definir os pontos iniciais mais altos e preparar muitas aventuras envolvendo áreas selvagens perigosas, ruínas assombradas e ataques de humanos racistas e intolerantes.

Modificadores de Atributos: DX+1 [20]; IQ+1 [20]; HT+1 [10].

Vantagens: Aptidão Mágica 1 [15]; Ataque Tóxico 1d (Veneno de cobra; Acompanhamento à mordida, +0%; Cíclico, 1 minuto, 2 ciclos após o primeiro, interrompido por cuidados médicos, +80%) [8]; Atribulação 1 (Olhar Petrificante; Cone, 15 metros de largura, +200%; Curável com as mágicas Pedra para Carne ou Remover Maldição, +150%; Prazo Estendido, Permanente, Área Seletiva, +20%; Imprecação 2, +150%; Paralisia, +150%; Base Visual, -20%) [75]; Golpeadores por Perfuração (Mordida de cobra; Incapaz de Aparar, -40%; Fraco, -50%) [2]; Imunidade (Ao Olhar de qualquer medusa, Raro) [5].

Desvantagens: Estigma Social (Monstro) [-15].

Peculiaridades: Aversão a outras raças [-1].

Este modelo representa uma medusa com algum treinamento no uso de seu olhar petrificante. Medusas inexperientes podem ter diferentes ampliações e limitações na vantagem Atribulação. Imprecação, Base Visual, e

Paralisia serão sempre aplicáveis, mas algumas podem não ter Prazo Estendido, Área Seletiva (se não puderem escolher quem é o alvo), Cone (se puderem afetar apenas um alvo), ou podem ter as limitações Incontrolável ou Inconstante. Medusas poderosas podem ter níveis mais altos de Atribulação (tornando seu olhar mais difícil de resistir), de Aptidão Mágica e de Ataque Inato (representando um veneno mais mortal). Uma medusa com presas terá a vantagem Dentes Afiados e poderá infligir seu veneno usando suas cobras ou seus próprios dentes.

As medusas não têm vantagens ou desvantagens inerentes em relação à sua aparência. As pessoas reagem a eles negativamente por acreditarem que são monstros. Algumas são realmente atraentes ou melhor que isso, e alguém que enxerga além das histórias que se contam pode perceber isso. Muitas medusas têm Intolerância (Total), substituindo sua peculiaridade “Aversão a outras raças”. Medusas verdadeiramente desagradáveis, infelizmente comuns em Yrth, podem ter Sadismo, Paranoia e outras desvantagens mentais.

MINOTAUROS

13 pontos

Minotauros tendem a ser solitários e agressivos e comem quase tudo, incluindo pessoas. Eles gostam de batalha e massacre; a arma de sua escolha é um grande machado ou um galho usado como clava. Eles raramente usam armadura, a menos que a tenham roubado de uma vítima humana. Os poucos que migram para áreas civilizadas o fazem para encontrar empregos como guardas, valentões ou soldados.

Os minotauros são 7,5 cm mais altos do que os humanos de ST semelhante e têm o peso apropriado para sua altura.

Modificadores de Atributos: ST+3 [30]; DX+1 [20]; IQ-2 [-40]; HT+3 [30].

Vantagens: Audição Aguçada 3 [6]; Golpeadores por Perfuração (Chifres; Arco Limitado, Apenas frontal, -40%; Comprido, +1 MT, +100%) [13]; Abascanto (Resis-

tência à Magia) 3 [6]; Resistência a Dano 2 (Apenas o Crânio, -70%) [3]; Resistência a Dano 3 (Pele Resistente, -40%) [9]; Senso de Direção [5]; Visão Periférica [15].

Octopodianos

239 pontos

Como as gárgulas, os octopodianos são uma raça opcional para campanhas de **GURPS Cataclismo**. Na aparência, eles são idênticos aos polvos do planeta Terra, de tamanho médio, medindo mais de 2 m da cabeça às pontas dos tentáculos quando totalmente estendidos. Eles são tão inteligentes quanto os humanos, embora suas personalidades sejam bastante estranhas. Principalmente, eles evitam o contato com outras raças, embora os exploradores em algumas áreas possam descobrir que eles invadiram o território dos octopodianos. Eles estão aproximadamente no NT2 e rapidamente adotam tecnologias de outras espécies. Eles são formidáveis em combate, mesmo sem suas armas de coral afiadas. Algumas histórias dizem que eles podem exercer controle sobre outras criaturas marinhas, incluindo o kraken. Suas origens são incertas; eles podem ser nativos de Yrth, Olokun ou de algum outro mundo.

Modificadores de Atributos: DX+3 [60]; HT+1 [10].

Vantagens: Ataque Adicional (Um) [25]; Ataque Tóxico 2d (Veneno; Acompanhamento à mordida, +0%; Cíclico, 1 minuto, 2 ciclos após o primeiro, interrompido por cuidados médicos, +80%) [15]; Bico Afiado [1]; Braços Adicionais (Oito no total; Extraflexível, +50%) [90]; Camaleão 2 [10]; Deslocamento Ampliado 1/2 (Água) [10]; Deslocamento Ampliado 1/2 (Jato d'Água; Água; Requer Recarga, 15 segundos, -20%) [8]; Extraflexível (Dois primeiros braços) [10]; Obscurecer 5 (Nuvem de tinta; Visão; Requer Recarga, 15 segundos, -20%) [8]; Resistência à Pressão 2 [10]; Restaurar Membros [40]; Visão Aguçada 3 [6]; Visão Noturna 6 [6]; Visão Periférica [15].

Desvantagens: Curiosidade (12) [-5]; Expectativa de Vida Reduzida 1 [-10]; Invertebrado [-20]; NT Baixo 1 (NT2) [-5]; Pouca Empatia [-20]; Sangue Frio (Endurece em temperaturas abaixo de 10 °C) [-5]; Surdez [-20].

Traços Inerentes: Aquático; Não Respira (Guelras).

Alguns octopodianos são magos muito competentes; outros têm poderes sobrenaturais mais incomuns.

Grupos Subaquáticos

Quatro raças neste capítulo vivem principalmente ou totalmente debaixo d'água: elfos do mar, golfinhos, homens-tubarão, e povo do mar. Com os octopodianos, seriam cinco se o MJ os aprovasse como raça de personagem. Embora os homens-tubarão e os octopodianos funcionem melhor como inimigos e encontros estranhos, isso ainda deixa opções mais do que suficientes para uma grupo baseado na água. Com um mago elfo do mar, um tritão furtivo do povo do mar, e um golfinho para fornecer músculos, esse grupo pode ter tantos problemas sob as ondas quanto os outros acima delas terão. As possibilidades incluem explorar cidades de elfos do mar em ruínas, frustrar homens-tubarão fanáticos e investigar artefatos estranhos trazidos pelo Cataclismo de Olokun, os oceanos da Terra (um submarino perdido é apenas uma questão de tempo) ou possivelmente até mesmo um mundo onde Atlântida era real...

Desvantagens: Estigma Social (Incul-to) [-5]; Fúria (Fúria em Combate, +50%) (9) [-22]; Hábito Detestável Racial (Come outros seres sapientes) [-15]; Hediondo [-16]; Intolerância (Total) [-10]; Sanguinolência (9) [-15]; Solitário (12) [-5].

Perícias Raciais: Briga (F) DX+2 [4]-13.

Aqueles minotauros que conseguem migrar para terras humanas geralmente não apresentam Intolerância, Solitário e o hábito de comer os seres pensantes. Fúria e Sanguinolência, no entanto, parecem ser genéticos. Alguns minotauros têm níveis muito mais altos de Abascanto; nunca se ouviu falar de magos minotauros. Observe que os minotauros não têm Estigma Social (Bárbaro), pois o estigma que sofrem é inteiramente devido a um misto de suas outras desvantagens.

OGROS

28 pontos

Ogros têm de 2 a 2,5 metros de altura; eles pesam meia tonelada ou mais de puro músculo. A maioria são apenas andarilhos solitários, assombrando a selva e comendo tudo o que conseguem matar.

Ao contrário, digamos, dos minotauros, os ogros não têm nenhuma hostilidade inata particular a outras raças. Na natureza, eles reagirão normalmente a encontros casuais, a menos que estejam com fome. No entanto, poucas pessoas esperam para ver se um ogro quer ser amigável. As personalidades do ogro são como se esperaria de humanos grandes e estúpidos; alguns são carrancudos, outros só querem que gostem deles. A maioria gosta de lutar.

Para calcular a altura, pegue ST antes do modificador racial +10 e aumente em 60%. O peso médio é 5 vezes maior que o de um humano com o mesmo ST (antes do modificador).

Modificadores de Atributos: ST+10 (Tamanho, -10%) [90]; DX-1 [-20]; IQ-3 [-60]; HT+3 [30].

Modificadores de Características Secundárias: MT +1.

Vantagens: Abascanto (Resistência à Magia) 2 [4]; Hipoalergia [10]; Paladar/Olfato Apurado 1 [2]; Resistência a Dano 3 (Pele Resistente, -40%) [9]; Visão Noturna 9 [9].

Desvantagens: Estigma Social (Bárbaro) [-10]; Estigma Social (Inculto) [-5]; Hábito Detestável Racial (Come outros seres sapientes) [-15]; Hediondo [-16].

Alguns ogros são mais inteligentes ou mais sociáveis do que o normal, e uma minoria entende que comer outras pessoas é reprovável. Infelizmente, muitos deles têm muito *mais* desvantagens mentais do que as listadas aqui, incluindo tudo, desde Irritabilidade ao Sadismo. Poucos são muito mais inteligente do que o padrão; esses gênios provavelmente têm Aptidão Mágica em vez de Abascanto.

ORCS

-22 pontos

Orcs são humanoides atarracados e peludos com olhos pequenos e bocas largas dominadas por caninos aumentados; a maioria das outras raças os considera feios. A maioria deles é brutal e traiçoeira, e respeita apenas a força; estejam vivendo como selvagens primitivos ou legionários disciplinados, os mais fortes e implacáveis entre eles geralmente liderarão. Eles gostam de festanças, dos despojos da guerra e de dominar os mais fracos do que eles.

Orcs devolvem a hostilidade de outras raças com juros! Muitos sacrificarão de bom grado suas próprias vidas por uma chance de levar um anão ou elfo com eles.

A altura é 5 cm menor do que o normal para a ST. O peso é de 5 kg acima da média humana para sua altura.

Modificadores de Atributos: IQ-1 [-20]; HT+2 [20].

Modificadores de Características Secundárias: PV+3 [6].

Vantagens: Audição Aguçada 2 [4].

Desvantagens: Briguento (12) [-10]; Estigma Social (Bárbaro) [-10]; Intolerância (Total) [-10].

Peculiaridades: Curvam-se a seres mais fortes; Medem a posição social pelas coisas que “controlam” (pág. 165); Não consideram a traição uma coisa errada [-3].

Perícias Raciais: Briga (F) DX [1]-10.

Indivíduos orcs, ou até mesmo tribos inteiras, geralmente têm as vantagens Hipoalergia, Recuperação Acelerada, Reflexos em Combate, Visão Aguçada, ou Visão Noturna. Desvantagens comuns incluem Aparência (Sem Atrativos) (embora alguns orcs tenham uma boa aparência), Cobiça, Fúria, Gula, Irritabilidade, e Sadismo. No entanto, orcs civilizados geralmente não apresentam Intolerância e podem até não ter Briguento.

Meio-orcs

6 pontos

Meio-orcs são descendentes de orcs e humanos. Na maioria dos casos, o relacionamento não foi consensual. Um meio-orc pode passar por um humano robusto, mas geralmente não é atraente. Sua aceitação nas tribos orcs depende de sua força e ferocidade. Os humanos geralmente os desprezam.

Modificadores de Atributos: HT+1 [10].

Modificadores de Características Secundárias: PV+2 [4].

Vantagens: Audição Aguçada 1 [2].

Desvantagens: Estigma Social (Mino-
ria) [-10].

PEQUENINOS

0 pontos

Esse povo baixinho e pacífico está principalmente interessado em cultivar, comer, beber e viver uma “vida boa”, mas eles são guerreiros determinados quando a situação exige. Pequeninos são atarracados e de rosto redondo; quase nunca usam barbas.

Eles reagem bem a qualquer um que põe uma mesa farta ou se oferece para compartilhar sua cerveja. Qualquer um que pareça “selvagem” ou “perigoso” terá uma recepção fria de um pequenino de um vilarejo, embora primos criados na cidade ou aventureiros sejam menos tímidos. Uma reação negativa geralmente significa desprezo e portas fechadas, em vez de combate. Raro é o pequenino que atacará alguém que não ameaçou sua vida ou sua casa.

Pequeninos são 45 centímetros mais baixos do que os humanos normais de mesma ST, mas têm peso normal para humanos daquela ST.

Modificadores de Atributos: ST-3 [-30]; DX+1 [20]; HT+1 [10].

Modificadores de Características Secundárias: MT -1; PV+1 [2]; Deslocamento Básico-1 [-5].

Vantagens: Reconhecimento Social 1 (Bom Vizinho) [5]; Silêncio 1 [5]; Talento dos Pequeninos para Armas de Longa Distância 2 [10].

Desvantagens: Amigável [-5]; Código de Honra (Pequeninos) [-5]; Gula (12) [-5].

Peculiaridades: Aversão a grandes corpos d'água; Acomodado. [-2].

Muitos pequeninos têm Vício em tabaco; uma pequena minoria tem Alcoolismo. Alguns substituem Acomodado e Amigável por Xenofobia. Muitos, mesmo que não tenham necessidade disso, têm níveis mais elevados de Silêncio.

Criando Novas Raças

Os MJs podem facilmente criar novas raças ou converter algumas da literatura ou de outros jogos. Use as raças aqui como exemplos em conjunto com as regras da pág. MB450.

Para se ajustar ao cenário existente, qualquer nova raça terá que ser secreta ou muito rara. Novas raças de “monstros” que vivem vidas solitárias na selva são as mais fáceis de adicionar sem alterar muito do cenário de Yrth. Uma raça que vive em cidades humanas terá que ser de baixo impacto (como os kobolds) ou excepcionalmente furtiva (como os carnicais). Certamente poderia haver uma raça de humanoides mutantes, sem ambições além da sobrevivência, à espreita nos becos de Mégalos...

Os MJs também podem escolher deliberadamente agitar um pouco as coisas. Em vez de anões, a nação de Zarak pode ser o lar de hirsutos tommyknockers (na mitologia, um ogro que habita túneis). Ou possivelmente a divisão entre al-Haz e al-Wazif não é de doutrina Islâmica, mas de raça, com os Hazifenses sendo ferozes povos jaguar Muçulmanos. Certamente, as Terras dos Gênios do sudoeste poderiam ser facilmente substituídas por um país isolacionista de povo-cobra malvado ou coisa pior.

POVO DO MAR

52 pontos

O povo do mar (constituído de triões e sereias) parecem humanos da cintura para cima, e como peixes da cintura para baixo. Eles podem respirar tanto ar quanto água e *podem* interagir perfeitamente bem com humanos perto da costa. No oceano são muito graciosos, mas em terra só se arrastam com os braços. Eles podem se dar bem com a maioria dos habitantes da superfície, se tiverem uma razão. Eles consideram os golfinhos aliados, têm muito em comum com os elfos do mar e são rivais dos homens-tubarão.

Modificadores de Atributos: Nenhum.

Vantagens: Deslocamento Ampliado 1 (Água) [20]; Escorregadio 1 [2]; Fala Subaquática [5]; Membrana Nictitante 5 [5]; Não Respira (Guelras, -50%) [10]; Resistência à Pressão 1 [5]; Sentido de Monitoramento (Sonar) [20].

Desvantagens: Dependência (Água, Muito Comum, Diária) [-15].

Traços Inerentes: Aquático.

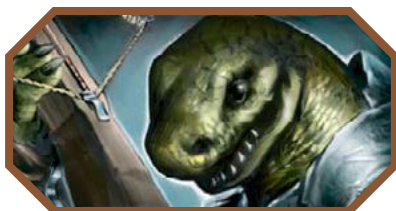
Alguns indivíduos do povo do mar são magos talentosos, embora eles não possam se igualar aos elfos do mar em profundidade ou amplitude de conhecimento. Os Reflexos em Combate é uma vantagem comum; Curiosidade é uma desvantagem frequente.

REPTANTES

58 pontos

Na aparência, os reptantes são grandes lagartos bípedes. Eles existem em várias cores, e suas escamas brilhantes conferem-lhes uma beleza surpreendente. No entanto, seus dentes, garras e natureza alienígena os tornam temíveis. Eles são decididamente carnívoros.

Eles preferem planícies abertas e quentes e savanas como o mundo de onde vieram, Gabrook. Reptantes tendem a suspeitar muito de outras raças e preferem manter-se isolados. Os idiomas da maioria das outras raças, incluindo todos aqueles nativos de Yrth, Terra e Loren'dil, são difíceis para eles dominarem; eles sempre os falam Com Sotaque.



Reptantes gostam de caçar, combater e se deitar ao sol. Eles se dão bem com dragões, mas o relacionamento com outras raças é tenso. Cavalos não acostumados a eles os acham assustadores; os cavaleiros devem fazer um teste de Cavalgar para evitar que suas montarias se assustem e os derrube quando encontram um reptante pela primeira vez.

Reptantes têm altura normal para seu ST e pesam 15 kg a mais do que humanos da mesma altura.

Modificadores de Atributos: ST +4 (Tamanho, -10%) [36]; IQ -1 [-20]; HT +2 [20].

Modificadores de Características Secundárias: MT +1.

Vantagens: Dentes Afiados [1]; Garras Afiadas [5]; Longevidade [2]; Membrana Nictitante 3 [3]; Resistência a Dano 1 (Pele Resistente, -40%) [3]; Tolerância à Temperatura 5 (Em relação a 26,5 °C) [5]; Visão Periférica [15].

Desvantagens: Estigma Social (Bárbaro) [-10]; Timidez (Suave) [-5].

Perícias Raciais: Camuflagem (F) IQ [1]-9; Sobrevivência (Deserto) (M) Per [2]-9.

Traços Inerentes: Não pode aprender a maior parte dos outros idiomas além do nível Com Sotaque.

Alguns reptantes, particularmente no Grande Deserto, têm a desvantagem Hábito Detestável Racial (Come outros seres sapientes) [-15]; eles são responsáveis por grande parte do estigma social que a raça como um todo carrega. Muito poucos superam sua Timidez. As vantagens e desvantagens comuns entre os reptantes incluem Difícil de Subjugar, Duro de Matar, Egoísmo, Honestidade, e Teimosia.

TROLLS

171 pontos

Trolls são grandes monstros humanoides. Eles têm pele com chifres, verrucosa e esverdeada, feições que parecem uma paródia grotesca da humanidade e uma estrutura esguia, mas poderosa. Eles são nativos de Gabrook, embora curiosamente, lendas anãs de muito antes do Cataclismo falem de criaturas semelhantes.

Trolls são predadores perigosos (com sentidos apropriados e um surpreendente talento para furtividade), mas ao contrário dos ogros intimidadores e simplórios, os trolls são solitários e misantropos, até deprimidos. Alguns parecem aterrorizar outras raças porque se ressentem de qualquer outro ser se divertindo! Ocasionalmente, eles se reúnem em pequenos grupos para caçar, encontrar parceiros ou trocar conhecimentos. (Eles mal toleram outros trolls, mas de uma forma

melhor do que normalmente toleram qualquer outra ser.) A exceção comum a essa atitude é a lealdade familiar; os trolls costumam ser protetores de seus parentes e vingativos se eles forem feridos.

Os trolls são noturnos por preferência, gostam de condições úmidas, e são exímios nadadores e mergulhadores. Seu covil ideal é uma caverna cheia de ar com uma entrada subaquática, mas eles podem se adaptar à maioria dos ambientes; alguns passaram a viver sob pontes ou mesmo em esgotos urbanos, de onde podem ter de ser despejados por heróis. Outros moram nas profundezas das florestas sombrias. A maioria fala a língua da cultura dominante na área, embora geralmente falem muito pouco.



Algumas fêmeas têm Aptidão Mágica e inteligência um pouco melhor, e conhecem algumas mágicas, que são passadas de mãe para filha. Humanos de pouca moral ocasionalmente se aliam a tais seres e lhes ensinam mágicas adicionais.

Os trolls ficam mais irritados do que incomodados pela dor e se recuperam de danos que não os matam muito rapidamente, a menos que tenham sido infligidos por ácido, fogo ou um raio. (Alguns exibem cicatrizes causadas por tochas ou mágicas de fogo, que não podem ser consideradas morte certa para um troll.) Ao contrário de algumas histórias, porém, eles não se regeneram ou se remontam se cortados em pedaços (embora possam ocasionalmente recolocar membros que foram cortados por um corte limpo — trate isso como um efeito especial). Outra história popular, mas incorreta, é que eles se transformam em pedra à luz do dia.

Modificadores de Atributos: ST+8 (Tamanho, -10%) [72]; DX+1 [20]; IQ-1 [-20]; HT+2 [20].

Modificadores de Características Secundárias: MT +1; PV+4 (Tamanho, -10%) [8]; Per+3 [15]; Deslocamento Básico+1 [5]; Deslocamento Aquático+1 [5].

Vantagens: Braços Compridos (+1 MT) [20]; Dentes Afiados [1]; Digestão Universal [5]; Fleuma [15]; Garras Cegas [3]; Hipoalergia [10]; Imunidade a Doenças [10]; Olfato Discriminatório [15]; Paladar/Olfato Apurado 1 [2]; Prender a Respiração 3 [6]; Recuperação da Consciência [10]; Regeneração (Lenta) (Exceto Fogo ou Ácido, -20%) [8]; Resistência à Pressão 1 [5]; Resistência a Dano 2 [10]; Tolerância à Temperatura 3 (Em relação a 10 °C) [3]; Tolerância a Ferimentos (Sem Órgãos Vitais) [5]; Visão no Escuro [25].

Desvantagens: Curiosidade (15) [-2]; Gula (9) [-7]; Hábito Detestável Racial (Come outros seres sapientes) [-15]; Insensível [-5]; Monstruoso [-20]; Sanguinolência (12) [-10]; Solitário (12) [-5]; Vulnerabilidade (Calor ou sede, x2; Somente Fadiga, -50%) [-15]; Vulnerabilidade (Fogo ou Desidratação, x2) [-30].

Perícias Raciais: Briga (F) DX [1]-11; Furtividade (M) DX-1 [1]-10; Natação (F) HT [1]-12.

Cruzamento Entre Raças

Elfos e orcs podem cruzar com humanos, produzindo meio-elfos e meio-orcs. (Ou “meio-humanos”, dependendo do ponto de vista.) Não se sabe se elfos e orcs podem cruzar. Os elfos negam; os orcs acham a ideia divertida. Meio-elfos e meio-orcs podem cruzar com qualquer uma das raças de seus pais. Os filhos podem seguir a raça de qualquer um dos pais.

Anões e gnomos podem cruzar; os filhos são quase sempre de uma raça ou de outra. A mesma relação vale para goblins e hobgoblins, orcs e ogros, elfos terrestres e elfos do mar, e para os três tipos de esfinges. Medusas podem cruzar com elfos, humanos e orcs, conforme descrito na pág. 195.

Outras crianças birraciais são impossíveis ou extremamente raras. MJs podem permiti-las, se quiserem; combinar ou “calcular a média” de dois modelos raciais é geralmente simples. Observe que as raças que não podem se reproduzir podem ainda ser capazes de ter relações íntimas; veja pág. 21.

Peculiaridades: Aversão intensa à luz solar e condições secas [-1].

Alguns trolls mais velhos são excepcionalmente grandes; parecem crescer mais nos membros do que no corpo, tornando-se figuras estranhamente esguias. Seu MT pode se tornar +2, e eles podem ganhar outro nível de Braços Compridos, junto com um ST consideravelmente maior.

Um troll sem nenhuma das desvantagens mentais ou Hábito Detestável Racial seria uma raridade de maneiras agradáveis; muitos também apresentam Briguento, Depressão Crônica, Distração, Intolerância, Inveja, Irritabilidade, Paranoia, ou Sadismo. Trolls são geralmente tratados como monstros em Ytarria, embora indivíduos de outras raças tenham ocasionalmente persuadido trolls individuais a trabalhar por dinheiro.

Os AMALDIÇOADOS

As seguintes raças são consideradas amaldiçoadas pela cultura Ytarriana dominante. Licanthropos podem obter um pouco de simpatia, especialmente quando a causa é uma maldição, ao invés de hereditariedade. Carniçais e vampiros são simplesmente tratados como monstros. Dos três, apenas os vampiros são mortos-vivos; os carniçais são uma espécie viva com uma dieta desagradável.

CARNIÇAIS

15 pontos

Carniçais são uma raça de comedores de carniça. Eles são pálidos, sem pelos e esguios, com olhos negros e dentes afiados, e geralmente cobertos de sujeira e outras imundícies. Ninguém sabe se eles são nativos de Yrth ou se vieram de outro mundo. Eles geralmente são encontrados em cavernas perto de cemitérios humanos na periferia da civilização, mas alguns vivem em grandes cidades.

Muitos carniçais sobrevivem sem matar pessoas, mas alguns são conheci-

dos por emboscar viajantes na estrada ou indivíduos em becos escuros. Como resultado, eles são odiados quase universalmente. A melhor relação possível entre carniçais e não-carniçais é vista em uma vila que enterra seus mortos superficialmente, para que os carniçais não fiquem com muita fome.

Existe um mito popular de que alguém que se associa muito aos carniçais pode acabar se tornando um. Se eles de fato são portadores de uma doença contagiosa responsável por sua condição (veja *Doenças Mágicas*, pág. 28), isso pode ser verdade. Isso exigiria meses de exposição, no mínimo.

Modificadores de Atributos: ST+2 [20]; IQ-1 [-20]; HT+2 [20].

Modificadores de Características Secundárias: Velocidade Básica -0,5 [-10].

Vantagens: Consumo Reduzido 1 (Estômago de Ferro, -50%) [1]; Dentes Afiados [1]; Garras Afiadas [5]; Imunidade a Doenças [10]; Resistência a Dano 1 (Pele Resistente, -40%) [3]; Silêncio 1 [5]; Visão no Escuro [25].

Desvantagens: Dieta Restrita (Carne crua de seres sapientes, Comum; Substituição, -50%) [-10]; Feio [-8]; Hábito Detestável Racial (Come outros seres sapientes) [-15]; Hábito Detestável Racial (Imundo, sujeira incrustada) [-5]; Voz Irritante [-10].

Perícias Raciais: Briga (F) DX [1]-10; Furtividade (M) DX [2]-10.

LICANTROPOS

A licantrópia é uma maldição hereditária que atinge famílias de todas as raças (veja *A Genética da Aptidão Mágica*, pág. 29, e *Doenças Mágicas*, pág. 28). Durante a lua cheia, as vítimas se transformam em animais selvagens, geralmente lobos. Algumas famílias prendem seus parentes aflitos. Em outros casos, a vítima evita o contato com outras pessoas e retorna pela manhã, nua e suja. No entanto, com muita frequência, o licantrópo transformado ataca alguém. Alguns aprendem a controlá-lo, mas quase todos consideram a licantrópia uma maldição. Os licanthropos mais notórios são os Elfos Negros lobisomens que defendem a Floresta Negra (pág. 99).

A maioria dos licanos é de um dos seis tipos a seguir, embora os MJs possam inventar novos tipos conforme necessário. A capacidade de se transformar em um desses animais é representada pela vantagem Forma Alternativa, com as limitações Gatilho (Lua cheia, -40%), Incontrolável (Potencialmente nocivo, -30%) e Duração Mínima: Uma noite (-10 %). Com essas restrições, o sofedor só pode mudar durante a lua cheia e pode ser incapaz de controlar a mudança. Isso torna a licantria pouco mais que uma maldição.

Listados abaixo, para cada tipo de licantria, estão os custos do modelo racial e da vantagem Forma Alternativa para humanos, com essas limitações. Para outros licanos de raças não-humanas, certifique-se de comparar o custo do modelo racial do personagem com o custo do modelo animal da forma humana e siga as regras nas páginas MB71-72. Licanos que estão mais no controle podem não ter uma ou mais de uma das limitações, e alguns aprenderam a reter sua inteligência, aumentando assim o IQ e comprando parte da metacaracterística Animal Selvagem.

Homem-águia

Custo Racial em Pontos:
-55 pontos

Transforma-se em uma águia grande (3,6 m de envergadura), com o seguinte modelo. Para um humano, a vantagem da Forma Alternativa (Águia) custa 3 pontos.



Modificadores de Atributos: ST-2 (Manuseadores Precários, -40%) [-12]; DX+4 (Manuseadores Precários, -40%) [48]; IQ-7 [-140].

Modificadores de Características Secundárias: MT+0; Vont+7 [35]; Per+9 [45]; Deslocamento-4 (Solo) [-20].

Vantagens: Bico Afiado [1]; Deslocamento Ampliado 1 (Ar) [20]; Garras Pontudas [8]; Visão Aguçada 3 [6]; Voo (Alado, -25%) [30].

Desvantagens: Animal Selvagem [-30]; Manuseadores Precários [-50].

Perícias Raciais: Briga (F) DX+2 [4].

Traços Inerentes: Aéreo.

Homem-cobra

Custo Racial em Pontos:
-82 pontos

Transforma-se em uma jiboia, como na pág. MB456. Para um humano, a vantagem da Forma Alternativa (Cobra) custa 3 pontos.

Homem-javali

Custo Racial em Pontos:
21 pontos

Transforma-se em um javali grande, como na pág. MB457. Para um humano, a vantagem da Forma Alternativa (Javali) custa 22 pontos.

Homem-tigre

Custo Racial em Pontos:
33 pontos

Transforma-se em um tigre padrão, como na pág. MB456. Para um humano, a vantagem da Forma Alternativa (Tigre) custa 33 pontos.

Homem-urso

Custo Racial em Pontos:
30 pontos

Transforma-se em um urso preto, como na pág. MB458. Para um humano, a vantagem da Forma Alternativa (Urso) custa 30 pontos.

Lobisomem

Custo Racial em Pontos:
-11 pontos

Transforma-se em lobo cinzento, como na pág. MB457. Para um humano, a vantagem da Forma Alternativa (Lobo) custa 3 pontos.

Os MJs podem desejar atribuir características adicionais aos modelos de animais do **Módulo Básico**. Por exemplo, os ursos podem ter Mão Fraca. Veja o **GURPS Bestiário** para maneiras mais detalhadas de lidar com animais como personagens, incluindo mais modelos raciais.

VAMPIROS

100 pontos

Cada vampiro foi originalmente um membro de uma espécie sapiente. Alguns foram brutalmente atacados, outros foram seduzidos e alguns escolheram por sua própria vontade nunca mais andar ao sol. Enquanto os vampiros não são, *necessariamente*, malignos, eles *devem* alimentar-se de outras pessoas para sobreviver.

Não é que a maioria dos vampiros não se preocupe com a ética, mas a verdade é que tudo foge ao controle. O desejo de alimentar oprime as vontades fracas, e muitas vezes eles são fortes o suficiente para pegar o que quiserem. Em pouco tempo, as pessoas percebem que há um assassino à solta e um vampiro descuidado não sobrevive por muito tempo. Os mais astutos aprimoram sua furtividade e, eventualmente, tornam-se poderosos e extremamente perigosos. Os vampiros podem ser identificados por sua palidez e falta de calor corporal — exceto logo após a alimentação. Seus caninos estendidos sempre os denunciam.

O modelo vampiro é projetado para ser adicionado ao modelo de outra raça. Só pode ser usado sozinho em vampiros humanos. O Ataque Tóxico dos Vampiros representa o contágio de vampirismo infeccioso em seu sangue. Se algum de seus fluidos corporais tocar as membranas mucosas de seus alvos ou de outra forma entrar em sua corrente sanguínea, as vítimas podem ser afetadas. Isso pode acontecer enquanto os vampiros os estão mordendo.

A maioria dos vampiros — pelo menos os espertos — não quer criar competição.

do, num beijo, durante sexo desprotegido ou bebendo sangue de vampiro. Os alvos rolam contra HT+5 para resistir completamente. Este é o teste padrão para uma mordida; Os MJs devem se sentir à vontade para modificá-lo dependendo do tipo de contato. Um beijo breve pode exigir um teste de HT+10, enquanto beber o sangue do vampiro pode ser um teste de HT não modificado ou pior.

Se o alvo falhar no teste de resistência, jogue os dados para o dano. Este não é um dano real e não fere a vítima. Ele meramente conta para determinar o Ataque Infeccioso, que é tratado como a Dominação (pág. MB55). O dano padrão é 3d, mas vampiros cuidadosos podem reduzir isso a um mínimo de 1d. As vítimas devem jogar 3d; se o resultado for menor que o resultado da jogada de dano, em 2 dias eles se transformam em um vampiro independente.

Pessoas que não se tornam vampiros imediatamente podem se tornar quando morrem. (Esta é a ampliação especial Cíclico.) Após a morte, as vítimas devem repetir o teste de resistência (rolando contra seu HT no momento

da morte), e o dano contra a jogada de 3d (o dano do vampiro é jogado novamente; não use o mesmo valor). Se eles falharem em ambos, em 2 dias eles ressuscitam dos mortos. (Vítimas que morrem *por causa* do ataque do vampiro só passa pelo processo de resistência uma vez.)

A maioria dos vampiros — pelo menos os espertos — não quer criar competição. Os extremamente cuidadosos não mordem suas vítimas diretamente, em vez disso, sangram-nas em um copo. Mesmo aqueles que continuam a se alimentar diretamente raramente criam novos mortos-vivos se reduzirem o dano para 1d. Vampiros descuidados ou ignorantes mordem profundamente, e normalmente criam um novo vampiro uma vez a cada 40 mordidas (assumindo vítimas de HT 10).

Alguns vampiros *de fato* tentam transformar as pessoas, geralmente em busca de companhia. A técnica mais confiável é sequestrar prospectos e alimentá-los com sangue de vampiro. Isso às vezes leva três ou quatro refeições, mas é quase garantido que funcione ao final.

Modificadores de Atributos: ST+7 [70].
Modificadores de Características Secundárias: PV+4 [8]; Per+4 [20].

Vantagens: Ataque Tóxico 3d (Agente Sanguíneo, -40%; Ataque Corpo a Corpo, Alcance C, -30%; Aura, +80%; Cíclico (Especial, após a morte), +5%; Resistível com teste de HT+5, -55%; Sem Ferimento, -50%; Sempre Ativo, -20%; Somente fluidos corporais do vampiro provocam dano, -5%; Variável (Mínimo 1d), +5%) [3]; Idade Imutável [15]; Impossível de Matar 2 (Calcanhar de Aquiles: Fogo ou Madeira, -50%) [50]; Imunidade a Danos ao Metabolismo [30]; Mordida de Vampiro [30]; Não Respira [20]; Tolerância a Ferimentos (Não-Vivo) [20]; Visão Noturna 5 [5].

Desvantagens: Apetite Incontrolável (12) (Sangue de seres sapientes) [-15]; Ataque Infeccioso (No Ataque Tóxico) [-5]; Aversão (Água corrente, 11 metros) [-20]; Características Sobrenaturais (Palidez e Sem Calor Corporal, a não ser depois de se alimentar) [-6]; Dependência (Mana, Muito Comum, Constante) [-25]; Dependência (Sangue de seres sapientes, Muito Comum, Ilegal, Semanal) [-20]; Fraqueza (Luz Solar; 1d/minuto) [-60]; Sem Recuperação (Parcial) [-20].

Traços Inerentes: Vulnerável a Fé Verdadeira; Estéril.

Muitos vampiros — particularmente aqueles que sobrevivem aos primeiros anos — também são magos poderosos. Possivelmente o sangue de mago tem um gosto melhor, então os vampiros os selecionam como alvos. Alguns vampiros têm um teste de controle melhor para sua desvantagem Apetite Incontrolável, e alguns a superaram completamente.

MODELOS DE PERSONAGENS DE AVENTURAS

Esta seção fornece modelos de personagem padrão (consulte a página MB258) para alguns tipos de personagens típicos de fantasia/medieval. Estes devem ser PdJs, *não* exemplos típicos de suas profissões! Alguns modelos têm observações de emprego anexadas, usando as regras da pág. MB516. Os modelos que usam mágicas (por exemplo, o Mago Autônomo e Mago Sacerdote) usam apenas mágicas do **Módulo Básico**; jogadores e MJs com acesso ao **GURPS Magia** são encorajados a incluir mágicas desse livro. Desvantagens marcadas com um asterisco (*), como

“Irritabilidade [-10 *],” são consideradas como tendo um número de autocontrole de 12. O jogador pode escolher um número mais alto ou mais baixo se ainda se enquadrar no modelo em termos de pontos e conceito.

ARTISTA

50 pontos

Enquanto bardos (pág. 204) míticos exercem poderes sobrenaturais, Yrth também tem incontáveis artistas mais mundanos que se esforçam para

fazer o que podem por todos os meios que parecerem seguros. Alguns são artistas sofisticados; outros são meros trapaceiros. Eles podem ser andarilhos ou atrações permanentes em uma taverna ou em uma corte nobre; poucos podem contar com algum tipo de tratamento especial, seja qual for seu talento. Todos são dolorosamente propensos a se envolver em aventuras e intrigas, onde suas habilidades geralmente se mostram extremamente úteis.

Atributos: ST 10 [0]; DX 11 [20]; IQ 11 [20]; HT 10 [0].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d; BC 10 kg; PV 10 [0]; Vontade 11 [0]; Per 11 [0]; PF 11 [0]; Velocidade Básica 5,25 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: Carisma 1 [5], Habilidade Musical 1 [5], e 10 pontos escolhidos dentre: Aparência (Atraente) [4], mais Carisma [5/nível], Facilidade para Idiomas [10], Habilidade Musical [5/nível], Idiomas (Qualquer) [Varia], Patrono (Mecenas) [Varia], Por Dentro da Moda [5], Reputação (Como um artista talentoso) [Varia], Rosto Sincero [1], Sensível [5], Sentidos Aguçados [2/nível], Versátil [5], Voz Melodiosa [10], ou Voz Penetrante [1].

Desvantagens: -25 pontos escolhidos dentre: Amigável [-5] ou Gregário [-10], Código de Honra (Teatral) [-5], Excesso de Confiança [-5*], Impulsividade [-10*], Inimigos (Artistas rivais ou vítimas de sátiras anteriores) [Varia], Inveja [-10], Luxúria [-15*], ou Preguiça [-10].

Perícias Primárias: 8 pontos escolhidos dentre: Dança (M) DX+1 [4]-12; Acrobacia (D) DX [4]-11; Atuação, Dissimulação, e Performance em Grupo (Qualquer, menos Condução de Orquestra), todas (M) IQ+1 [4]-12; Oratória e Performance em Grupo (Condução de Orquestra), ambas (M) IQ+2 [4]-13†; Arremedo (Qual-

quer) (D) IQ [4]-11; Instrumentos Musicais (Qualquer) (D) IQ+1 [4]-12†; ou Canto (F) HT+3 [4]-13†.

Perícias Secundárias: 4 pontos escolhidos dentre: Prestidigitação (D) DX-1 [2]-10; Lábia e Poesia, ambas (M) IQ [2]-11; História (Local) e Literatura, ambas (D) IQ-1 [2]-10; ou Composição Musical (D) IQ [2]-11†.

Perícias de Antecedentes: 3 pontos escolhidos dentre: Maquiagem/NT3 e Trato Social (Qualquer), ambas (F) IQ [1]-11; Escrita, Manha, e Política, todas (M) IQ-1 [1]-10; Boemia (F) HT [1]-10; ou Sex Appeal (M) HT-1 [1]-9.

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

† +1 ou pelo Carisma ou pela Habilidade Musical.

Descrição do Emprego

Pré-requisitos: Uma entre: Canto, Dança, Atuação, Acrobacia, ou Instrumentos Musicais com NH 13+.

Teste de Desempenho: Perícia pré-requisito-2. Em caso de falha crítica, a audiência arremessa ovos; você perde seu contrato atual ou deve sair da cidade.

Salário Mensal: \$50 × NH da perícia pré-requisito. Ajustado pela margem de sucesso ou fracasso.

Nível de Riqueza: Comum. Sustenta Status 0.

ARTISTA MARCIAL

150 pontos

Em Ytarria, são principalmente os Sahudenses que estudam o combate desarmado. Este modelo representa especificamente um lutador com esse contexto. Também é bastante realista; para um personagem mais poderoso com habilidades sobrenaturais, veja o quadro *Mestres das Artes Marciais*, abaixo.

Atributos: ST 11 [10]; DX 13 [60]; IQ 10 [0]; HT 11 [10].

Características Secundárias: Dano 1d-1/1d+1; BC 12 kg; PV 11 [0]; Vontade 12 [10]; Per 10 [0]; PF 11 [0]; Velocidade Básica 6 [0]; Deslocamento Básico 6 [0].

Vantagens: 20 pontos escolhidos dentre: Ambidestria [5], Boa Forma [5] ou Ótima Forma [15], Flexibilidade [5] ou Ultraflexibilidade das Juntas [15], Hipoalergia [10], Reflexos em Combate [15], Sentidos Aguçados [2/nível], ou Venturoso [15].

Desvantagens: -20 pontos escolhidos dentre: Briguento [-10*], Código de Honra (Sahudense, Piratas, ou outro similar) [-5, -10, ou -15], Excesso de Confiança [-5*], Irritabilidade [-10*], Obsessão (Tornar-se um mestre) [-10*], Pacifismo (Qualquer, menos Não-Violência Total) [-5, -10, ou -15], ou Voto (Não usar armas) [-15].

Perícias Primárias: Judô (D) DX+1 [8]-14, Caratê (D) DX+1 [8]-14, Trato Social (Dojo) (F) IQ [1]-10.

Técnicas: Chave de Braço (M) Judô+2 [2]-16, Chute (D) Caratê-1 [2]-13, Chute para Trás (D) Caratê-3 [2]-11, Cotovelada (M) Caratê [2]-14, Desarmar (D) Caratê+1 [2]-15, Fintar (D) Judô+1 [2]-15, Joelhada (M) Caratê [1]-14, Luta no Solo (D) Judô-3 [2]-11, Mata-Leão (D) Judô-1 [2]-13, Voadora (D) Caratê-3 [2]-11.

Perícias Secundárias: Acrobacia (D) DX [4]-13 e Salto (F) DX+2 [4]-15. Ainda, 12 pontos escolhidos dentre: Bastão, Jitte/Sai, e Tonfa, todas (M) DX+1 [4]-14; Mangual (D) DX [4]-13; Liderança e Pedagogia, ambas (M) IQ+1 [4]-11; ou Intimidação (M) Vont+1 [4]-13.

Perícias de Antecedentes: 4 pontos escolhidos dentre: Faca (F) DX+1 [2]-14, Furtividade (M) DX [2]-13, Tática (D) IQ-1 [2]-9, Meditação (D) Vontade -1 [2]-11, ou Linguagem Corporal (M) Per [2]-10.

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

Mestres das Artes Marciais

Para artistas marciais que usam seu chi pessoal para realizar feitos que beiram a magia, adicione esta lente ao Modelo Artista Marcial (observe que isso o torna um modelo de 250 pontos).

Artista Marcial Exótico

+100 pontos

Atributos: +2 para IQ [40].

Vantagens: Treinado por um Mestre [30], e 20 pontos escolhidos dentre: Aparar Ampliado (Mãos Nuas) [5], Ataque por Contusão 1d ou 2d (Explosão Chi; Custa Fadiga: 2 PF, -10%; Projeção Dupla, +20%; Alcance Reduzido, ×1/2, -10%) [5 ou 10], Bloqueio Ampliado [5], Deslocamento Ampliado (Solo) [20], Difícil de Subjugar [2/nível], Duro de Matar [2/nível], Esquiva Ampliada [15], Longevidade [2], Noção do Perigo [15], Propósito Maior (Tornar-se o melhor) [5], Recuperação da Consciência [10], Super Salto 1 ou 2 [10 ou 20], Talento Instintivo 1 [20], ou Tolerância à Temperatura [1/nível].

Perícias: 10 pontos escolhidos dentre: Ataque Inato (Projétil) (F) DX+2 [4]-15*; Arte do Arremesso, Desviar, e Postura Imóvel, todas (D) DX-1 [2]-12; Golpe Debilitante e Pontos de Pressão, ambas (D) IQ-1 [2]-11; Kiai (D) HT-1 [2]-10; Força Mental (F) Vont+1 [2]-15; Golpe Poderoso (D) Vont-1 [2]-13; ou Lutar às Cegas (MD) Per-2 [2]-10.

* Você só precisa ter a perícia Ataque Inato se tiver a vantagem Ataque por Contusão.

Técnicas

Para simplificar, o único modelo neste capítulo que inclui técnicas é o *Artista Marcial* (pág. 203). No entanto, muitos dos modelos de guerreiros podem usar técnicas de combate, e os jogadores podem gastar pontos de habilidade em técnicas. (Conservar a Arma, Fintar, e Treino em Armas na Mão Inábil, por exemplo, são apropriadas para o Cavaleiro Errante ou o Espadachim.) Entre as técnicas que não são de combate no **Módulo Básico**, Personificar é adequada para um Bardo ou Artista que têm a perícia Arremedo (Fala). (Muitos são muito bons em imitar a voz de um nobre bem odiado específico.) Subir e Subir por Corda são apropriadas para Assassinos, Espadachins ou Ladinos Urbanos com a perícia Escalada. Assassinos e Ladinos Urbanos com a perícia Arrombamento podem querer colocar um ou dois pontos em Trabalhar pelo Tato.

ASSASSINO

125 pontos

Assassinos são matadores profissionais. A maioria se especializa em assassinatos silenciosos e eficientes, orgulhando-se da capacidade de atacar e desaparecer antes que alguém perceba. No entanto, alguns, em particular os fanáticos aspirantes a mártires, não se importam em serem pegos; eles podem realmente desejar chamar a atenção para a morte de seu alvo, mesmo que também precisem morrer.

Atributos: ST 10 [0]; DX 13 [60]; IQ 12 [40]; HT 10 [0].

Características Secundárias: Dano 1d -2/1d; BC 10 kg; PV 10 [0]; Vontade 12 [0]; Per 14 [10]; PF 10 [0]; Velocidade Básica 5,75 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: 15 pontos escolhidos dentre: Contatos [Varia], Noção do Perigo [15], Patrono (Guilda dos Assassinos ou similar) [Varia], Reflexos em Combate [15], Resistente a Venenos +3 [5], Riqueza (Confortável) [10], Rosto Sincero [1], Sentidos Aguçados [2/nível], Venturoso [15], ou Visão Noturna [1/nível].

Desvantagens: Inimigo (Familiares de vítimas antigas, governos, etc.: Grupo Grande; Perseguidor; Com Frequência: 9 ou menos) [-30] ou Segredo (Um assassino; Perigo de Morte) [-30]; e -5 pontos escolhidos dentre Código de Honra (Cumpridor de Contrato) [-5], Insensível [-5], Marca Registrada (Cartão de visita ou similar) [-5], ou Solitário [-5*].

Perícias Primárias: Venefício/NT3 (D) IQ [4]-12 e Furtividade (M) DX+1 [4]-14. Ainda, 12 pontos escolhidos dentre: Arma de Arremesso (Faca ou Shuriken), Besta, Faca, e Garrote, todas (F) DX+2 [4]-15; Arco (M) DX+1 [4]-14; ou Zarabatana (D) DX [4]-13.

Perícias Secundárias: 10 pontos escolhidos dentre: Prestidigitação (D) DX-1 [2]-12; Armeiro/NT3 (Armas de Combate Corpo a Corpo), Armadilhas/NT3, Arrombamento/NT3, Manha, e Perseguição, todas (M) IQ [2]-12; Alquimia/NT3 (MD) IQ-2 [2]-10; ou Observação (M) Per [2]-14.

Perícias de Antecedentes: 5 pontos escolhidos dentre: Sacar Rápido (Qualquer arma apropriada) (F) DX [1]-13; Escalada (M) DX-1 [1]-12; Camuflagem e Trato Social, ambas (F) IQ [1]-12; ou Arquitetura/NT3, Disfarce/NT3, Dissimulação, Lábia, e Ocultamento, todas (M) IQ-1 [1]-11.

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

Descrição do Emprego

Pré-requisitos: Furtividade 12+ e uma perícia de arma com NH 12+.

Teste de Desempenho: Perícia pré-requisito com NH mais baixo com redutor de -1. Em caso de falha crítica, passa a ser procurado pelas autoridades.

Salário Mensal: \$200 × NH mais baixo entre as perícias pré-requisito. Ajustado pela margem de sucesso ou falha.

Nível de Riqueza: Rico. Sustenta Status 1.

BÁRBARO DO NORTE

150 pontos

Os Homens do Norte dos Territórios dos Nômades frequentemente vêm para o sul em busca de pilhagem, aventura ou até mesmo conhecimento. Esses resistentes guerreiros selvagens estão em um NT mais baixo do que a maioria do continente, mas são lutadores poderosos.

Atributos: ST 14 [40]; DX 12 [40]; IQ 10 [0]; HT 13 [30].

Características

Dano 1d/2d; BC 19 kg; PV 14 [0]; Vontade 10 [0]; Per 12 [10]; PF 13 [0]; Velocidade Básica 6,25 [0]; Deslocamento Básico 6 [0].

Vantagens: Explorador 2 [20], e 15 pontos escolhidos dentre: Abascanto [2/nível], Boa Forma [5] ou Ótima Forma [15], Empatia com Animais [5], mais níveis de Explorador [10/nível], Hipoalergia [10], Idiomas (Somente faladas, apropriada para terras mais visitadas) [Varia], Noção do Perigo [15], Recuperação Acelerada [5] ou Recuperação Muita Acelerada [15], Reflexos em Combate [15], Resistente a Doenças +3 [3], Resistente a Venenos +3 [5], Tolerância à Temperatura [1/nível], ou Visão Noturna [1/nível].

Desvantagens: Analfabeto (no idioma nativo) [-3], NT Baixo -1 [-5], e -20 pontos escolhidos dentre: Briguento [-10*], Código de Honra (Homem do Norte) [-10], Estigma Social (Bárbaro) [-10], Excesso de Confiança [-5*], Fantasias (Sobre como o mundo civilizado funciona) [-5, -10, ou -15], Hábitos Detestáveis [-5, -10, ou -15], Insensível [-5], ou Sanguinolência [-10*].

Perícias Primárias: Espadas de Lâmina Larga (M) DX+1 [4]-13, Furtividade (M) DX+1 [4]-13 e Sobrevivência (Montanhas) (M) Per+3 [4]-15†.

Perícias Secundárias: Briga (F) DX+1 [2]-13, Rastreamento (M) Per+2 [2]-14†, e Noção do Clima (M) IQ [2]-10.

Perícias de Antecedentes: 5 pontos escolhidos dentre: Faca (F) DX [1]-12; Arremesso e Luta Greco-Romana, ambas (M) DX-1 [1]-11; Primeiros Socorros/NT2 (F) IQ [1]-10; Camuflagem (F) IQ+2 [1]-12†; Adestramento de Animais (Qualquer) e Armeiro/NT2 (Armas de Combate Corpo a Corpo), ambas (M) IQ-1 [1]-9; Pescaria (F) Per+2 [1]-14†; Navegação/NT2 (Terra) (M) IQ+1 [1]-11†; Arremedo (Sons de Animais) e Naturalista, ambas (D) IQ [1]-10†; Natação (F) HT [1]-13; Sobrevivência (Outra) (M) Per+1 [1]-13†; ou outras perícias de Armas de Combate Corpo a Corpo.

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

† +2 pelo Explorador.

BARDO

150 pontos

Os verdadeiros bardos são mais do que apenas artistas, embora certamente também possam entreter. Eles são cantores-místicos errantes e membros das Escolas Bárdicas (veja pág. 53, onde muitas características deste modelo são explicadas com mais detalhes).

Atributos: ST 10 [0]; DX 12 [40]; IQ 12 [40]; HT 11 [10].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d; BC 10 kg; PV 10 [0]; Vontade 14 [10]; Per 12 [0]; PF 11 [0]; Velocidade Básica 5,75 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: Carisma 2 [10], Habilidade Musical 2 [10], e 10 pontos escolhidos dentre: Atraente Aparência [4], Audição Aguçada [2/nível], mais Carisma [5/nível], Contatos (Escolas Bárdicas ou outros bardos) [Varia], Facilidade para Idiomas [10], Familiaridade Cultural [Varia], mais Habilidade Musical [5/nível], Idiomas (Qualquer) [Varia], Imunidade Bárdica (Apenas nas áreas mais românticas de Caithness, -50%) [5], Noção Exata do Tempo [2], Patrono (Escolas Bárdicas) [Varia], Por Dentro da Moda [5], Reputação (Pelo talento) [Varia], Sensível [5], Versátil [5], Voz Melodiosa [10], Voz Penetrante [1].

Desvantagens: -25 pontos escolhidos dentre: Boemia Compulsiva [-5*], Código de Honra (Teatral) [-5], Doutrinas Religiosas (Misticismo) [-10], Excesso de Confiança [-5*], Fobia (Claustrofobia) [-15*], Inimigos (Vítimas de sátiras anteriores) [Varia], Inveja [-10], Senso do Dever (Para sua Escola) [-5] ou Senso do Dever (Todas as Escolas) [-10], Voto (Nunca dormir na mesma localidade por mais de uma semana) [-5], ou Xenofilia [-10*].

Perícias Primárias: Dissimulação (M) IQ+1 [4]-13; Dança (M) DX+1 [4]-13; Instrumentos Musicais (Qualquer) (D) IQ+2 [4]-14†; Atuação (M) IQ+1 [4]-13; Oratória (M) IQ+3 [4]-15†; e Canto (F) HT+4 [4]-15†.

Perícias Secundárias: Influência Musical (MD) IQ [2]-12†; Persuadir (D) Vont-1 [2]-13; Poesia (M) IQ [2]-12; Trato Social (Qualquer) (F) IQ+1 [2]-13; e Sugerir (D) Vont-1 [2]-13. Ainda, 6 pontos escolhidos dentre: Lábia (M) IQ [2]-12; Arremedo (Fala), História (Local), e Literatura, todas (D) IQ-1 [2]-11; ou Cativar e Despertar Emoção, ambas (D) Vont-1 [2]-13.

Perícias de Antecedentes: 5 pontos escolhidos dentre: Acrobacia e Prestidigitação, ambas (D) DX-2 [1]-10; Maquiagem/NT3 (F) IQ [1]-12; Política (M) IQ-1 [1]-11; Composição Musical (D) IQ [1]-12†; Boemia (F) HT [1]-11; Sex Appeal (M) HT-1 [1]-10; ou Sobrevivência (Qualquer) (Per) IQ-1 [1]-11.

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

† +2 ou do Carisma ou da Habilidade Musical.

O Bardo-Mago

Alguns bardos também têm conhecimento de mágicas. Para alguém com talentos mágicos limitados, mas úteis, adicione esta lente de 20 pontos ao modelo Bardo.

+20 pontos

Vantagens: Aptidão Mágica 1 (Com a limitação Canção ou Dança, -40%) [11].

Mágicas: Apressar, Coceira, Despertar, Detecção de Magia, Dor, Emprestar Energia, Emprestar Vitalidade, Espasmo, e Tranca Mágica, todas (D) [1]-11†.

† +1 pela Aptidão Mágica.



CAÇADOR DE RECOMPENSAS

150 pontos

Para a maioria das pessoas em Ytarria, se um criminoso deixa a cidade, o problema está resolvido. Para outros, no entanto, isso não é suficiente. Os caçadores de recompensas se especializam em perseguir criminosos, alegados ou reais, e devolvê-los mediante o pagamento de uma taxa. A maioria tenta devolver suas presas com vida.

Atributos: ST 11 [10]; DX 12 [40]; IQ 12 [40]; HT 11 [10].

Características Secundárias: Dano 1d-1/1d+1; BC 12 kg; PV 11 [0]; Vontade 12 [0]; Per 14 [10]; PF 11 [0]; Velocidade Básica 5,75 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: 20 pontos escolhidos dentre: Adaptabilidade Cultural [10] ou Xeno-Adaptabilidade [20], Contatos [Varia], Idiomas (Qualquer) [Varia], Noção do Perigo [15], Obstinado [5], Patrono [Varia], Reflexos em Combate [15], Rosto Sincero [1], Sensível [5] ou Empatia [15], Sentidos Aguçados [2/nível], ou Visão Noturna [1/nível].

Desvantagens: -20 pontos escolhidos dentre: Briguento [-10*], Código de Honra (Cumpridor de Contrato) [-5], Circunspeção [-10], Cobiça [-15*], Inimigos (Uma vítima anterior) [Varia], Insensível [-5], Obsessão (Uma vítima em particular) [-5*], Teimosia [-5], ou Voto [-5, -10, ou -15].

Perícias Primárias: Briga (F) DX+2 [4]-14; Lábia (M) IQ+1 [4]-13; Perseguição (M) IQ+1 [4]-13; Rastreamento (M) Per+1 [4]-15; ou Besta (F) DX+2 [4]-14 ou Arco (M) DX+1 [4]-13; e 4 pontos em qualquer perícia de Armas de Combate Corpo a Corpo.

Perícias Secundárias: 12 pontos escolhidos dentre: Habilidade com Nós (F) DX+1 [2]-13; Furtividade (M) DX [2]-12; Conhecimento do Terreno (Qualquer) (F) IQ+1 [2]-13; Criminologia/NT3, e Manha, ambas (M) IQ [2]-12; Intimidação (M) Vontade [2]-12; Observação (M) Per [2]-14; e Detecção de Mentiras (D) Per-1 [2]-13; ou outras perícias de combate.

Perícias de Antecedentes: 4 pontos escolhidos dentre: Cavalgar (Equinos) (M) DX-1 [1]-11; Armadilhas/NT3, Disfarce/NT3 (Própria raça), Dissimulação, Interrogatório, Ocultamento, e Pesquisa/NT3, todas (M) IQ-1 [1]-11; ou Diplomacia (D) IQ-2 [1]-10.

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

Descrição do Emprego

Pré-requisitos: Rastreamento 12+, Perseguição 12+, e uma perícia de arma com NH 12+.

Teste de Desempenho: A perícia pré-requisito com NH mais baixo. Em caso de falha crítica, é ferido pelo alvo, com 2d de dano.

Salário Mensal: \$800. Ajustado pela margem de sucesso ou falha.

Nível de Riqueza: Comum. Sustenta Status 0.

CAMPONÊS HEROICO

75 pontos

Embora muitos da nobreza possam negar, alguns dos maiores heróis de Ytarria vieram de raízes humildes. Este modelo representa um jovem homem ou mulher recém-saído do campo e arrebatado pela aventura.

Atributos: ST 12 [20]; DX 11 [20]; IQ 10 [0]; HT 12 [20].

Características Secundárias: Dano 1d-1/1d+2; BC 14 kg; PV 12 [0]; Vontade 11 [5]; Per 11 [5]; PF 11 [0]; Velocidade Básica 5,75 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: 15 pontos escolhidos dentre: Boa Forma [5] ou Ótima Forma [15], Carisma [5/nível], Companheiro Animal [5/nível], Dedos Verdes [5/nível], Destemor [2/nível], Destino [5, 10, ou 15], Empatia com Animais [5], Empatia com Plantas [5], Hipoalergia [10], Lamentável [5], Recuperação Acelerada [5] ou Recuperação Muita Acelerada [15], Sentidos Aguçados [2/nível], ou Visão Noturna [1/nível].

Desvantagens: Riqueza (Batalhador) [-10]; e -25 pontos escolhidos dentre: Amigável [-5] ou Gregário [-10], Atrapalhado [-5 ou -10], Confuso [-10*], Credulidade [-10*], Curiosidade [-5*], Excesso de Confiança [-5*], Fácil de Decifrar [-10], Fantasias (Sobre como o mundo funciona) [Varia], Hábitos Detestáveis (Criado em um celeiro) [Varia], Honestidade [-10*], Indulgente [-15*], Ingênuo [-10], Inimigo (Antigo Senhor) [Varia], Segredo (Baixo nascimento, servo fugitivo, ou outro) [Varia], Semianalfabeto (No idioma nativo) [-2] ou Analfabeto (No idioma nativo) [-3], Senso do Dever (Qualquer) [Varia], Status -1 [-5], Timidez [-5, -10, ou -20], Veracidade [-5*], ou Xenofilia [-10*].

Perícias Primárias: Adestramento de Animais (Equinos) (M) IQ+1 [4]-11; Cultivo/NT3 (M) IQ+1 [4]-11; e Caminhada (M) HT+1 [4]-13.

Perícias Secundárias: Uma entre: Armas de Haste, Chicote, e Maça/Machado de Duas Mãos, todas (M) DX [2]-11; e 6 pontos escolhidos dentre: Briga e Trabalhos em Couro, ambas (F) DX+1 [2]-12; Cavalgar (Equinos) (M) DX [2]-11; Carpintaria, e Conhecimento do Terreno (Arredores de Casa), ambas (F) IQ+1 [2]-11; Lábria e Noção do Clima, ambas (M) IQ [2]-10; Naturalista e Veterinária/NT3, ambas (D) IQ-1 [2]-9; Conhecimento das Ervas/NT3 (MD) IQ-2 [2]-8; Levantamento (M) HT [2]-12; ou Sobrevivência (Arredores de Casa) (M) Per [2]-11.

Perícias de Antecedentes: 5 pontos escolhidos dentre: Alvenaria, Jardinagem, e Primeiros Socorros/NT3, todas (F) IQ [1]-10; Carregamento, Ferreiro/NT3 (Qualquer), e Carroceiro (Equinos), todas (M) IQ -1 [1]-9; Boemia (F) HT [1]-12; ou Captação e Pescaria, ambas (F) Per [1]-11.

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

Aventureiros de Outras Profissões

Os modelos neste capítulo representam uma variedade de tipos de personagens que podem muito bem se envolver em aventuras e que estão bem equipados para a tarefa. No entanto, outros tipos de personagem *poderiam* envolver-se em tal emoção, servindo como PdJs, especialmente em jogos de baixa pontuação.

Alquimistas: A alquimia é a coisa mais próxima da química na maior parte de Ytarria, com uma grande dose de teoria mágica e, ocasionalmente, um pouco de estelionato também. A maioria dos alquimistas são pequenos lojistas ou assistentes de magos, mas alguns se envolvem em outros assuntos. Um alquimista pode ter não apenas a perícia Alquimia, mas também outros conhecimentos médicos, “científicos” e mágicos, e talvez Lábria ou Ocultamento. As vantagens podem incluir Obstinado, Paladar/Olfato Apurado, Resistente a Venenos, ou Riqueza (Confortável); desvantagens podem incluir Curiosidade, Distração, Fantasia (“Estou muito perto de aprender alguns grandes e lucrativos segredos!”), ou Mau Cheiro. Os jogadores que desejam usar poções estranhas e técnicas alquímicas exóticas devem consultar o **GURPS Magia**.

Mensageiro/Cavaliário: Qualquer pessoa competente no trabalho com animais pode ser útil em aventuras. “Cavaliários” são empregados para cuidar dos estábulos em um castelo, pousada ou outro grande estabelecimento; a perícia Adestramento de Animais, e talvez Carregamento, são a chave aqui. Os mensageiros, por outro lado, se concentram na perícia Cavalgar, pois carregam mensagens por longas distâncias quando a magia não está disponível. Em algumas regiões, um mensageiro pode precisar de perícias com armas; em muitas, os mensageiros terão um nível ou mais de Status, como servidores de confiança dos ricos e poderosos.

Camponeses: Nem todos os camponeses são Heroicos, mas a maioria lutará para defender suas casas, se necessário. Trabalhar nos campos pode levar a ST e HT decentes, enquanto as ferramentas agrícolas podem ser usadas como armas. Por falar nisso, Per e Vontade razoáveis são bastante plausíveis.

Servidores: A maioria dos personagens de Status elevado emprega servidores pessoais, alguns dos quais possuem perícias úteis próprias. Embora perícias “não-aventureiras”, como Culinária, Cuidados com a Casa e Trato Social (Servo) sejam os requisitos para o trabalho, um personagem servidor divertido pode adicionar bom ST ou IQ, Assuntos Atuais, Bom Senso, Fleuma, Lábria, ou Psicologia.

Sacerdotes do Vilarejo: Os sacerdotes em Ytarria nunca precisam ter habilidades sobrenaturais evidentes, e muitos são quietos e modestos. No entanto, um sacerdote do vilarejo pode muito bem tentar ajudar se sua comunidade estiver em apuros ou se a igreja enfrentar inimigos. A maioria tem IQ decente e níveis justos em Conhecimento do Terreno, Oratória, e Teologia (junto com Clericato, é claro); alguns, inspirações para o resto, têm Fé Verdadeira. Desvantagens comuns incluem Fanatismo, Pacifismo, um Senso do Dever, e Votos religiosos.

CAVALEIRO ERRANTE

150 pontos

Os cavaleiros são guerreiros bem treinados da classe alta. A maioria pertence a uma ordem de cavalaria ou jura lealdade a um lorde, mas alguns não têm laços e procuram emprego ou aventura. Este modelo inclui cavaleiros Cristãos, samurais Sahudenses e ghazis Muçulmanos.

A cavalaria formal requer o cumprimento de deveres e votos, muitas vezes muito rígidos. Em troca, um cavaleiro obtém o apoio de seu senhor ou ordem, e status social. Um bom cavaleiro terá tanto perícias sociais, como perícias de combate, e será conhecedor da lei local a fim de fazer justiça como seu senhor deseja. Historicamente, o título de cavaleiro estava disponível apenas para homens, mas em Yrth, Caithness concede o título de cavaleiro para mulheres, e alguns samurais Sahudenses são mulheres.

Atributos: ST 13 [30]; DX 13 [60]; IQ 10 [0]; HT 12 [20].

Características Secundárias: Dano 1d/2d-1; BC 17 kg; PV 13 [0]; Vontade 10 [0]; Per 10 [0]; PF 12 [0]; Velocidade Básica 6,25 [0]; Deslocamento Básico 6 [0].

Vantagens: Status 2 [10], e 15 pontos escolhidos dentre: Boa Forma [5] ou Ótima Forma [15], Destemor [2/nível], Equipamento Característico (Espada de seu pai ou outro) [Varia], Hipotalgia [10], Líder Militar Nato [5/nível], Patrono (Lorde ou Ordem de Cavalaria) [Varia], Reflexos em Combate [15], Reputação (Como benfeitor: +2; Pelas pessoas comuns: Grande classe; O tempo todo) [5], Riqueza (Confortável) [10], ou níveis adicionais de Status [5/nível]. (Riqueza e Status podem ser comprados como Vantagens Potenciais (Herdeiro) pela metade do custo. Veja pág. MB33.)



Desvantagens: -20 pontos escolhidos dentre: Código de Honra (Árabe, Cavaleiros, Sahudense, ou outro) [-5, -10, ou -15], Dever (Lorde ou Ordem; 9 ou menos) [-5], Egoísmo [-5*], Estigma Social (Renegado) [-5 ou -10], Excesso de Confiança [-5*], Fanatismo [-15], Insensível [-5], Intolerância (Religiosa, Racial, ou Nacional) [Variável, mas provavelmente -10], Inveja [-10], Sanguinolência [-10*], Senso do Dever (Megalanos, Muçulmanos, pessoas comuns, ou outro grupo grande) [-10], ou Voto [-5, -10, ou -15].

Perícias Primárias: Cavalgar (Cavalos) (M) DX+1 [4]-14. Ainda, 16 pontos escolhidos dentre: Escudo (F) DX+2 [4]-15; ou Arco, Espadas Curtas, Espada de Duas Mãos, Espadas de Lâmina Larga, Lança de Justa, Luta Greco-Romana, Maça/Machado, e Maça/Machado de Duas Mãos, todas (M) DX+1 [4]-14. (Personagens

Lentes para a Cavalaria

As seguintes lentes podem ser aplicadas ao modelo de cavaleiro errante para representar a participação em ordens específicas de cavalaria. Observe que “pobreza” para as ordens religiosas significa apenas que elas não mantêm *excesso* de riqueza para acumular; o cavalo, a armadura e as armas de um cavaleiro geralmente valem bastante.

Cavaleiro da Cantaria (+15 pontos): Dever (Cavaleiros da Ordem da Cantaria; 9 ou menos) [-5]; Patrono (Ordem da Cantaria; 9 ou menos) [15]; Reputação (Campeões da justiça; +2; Para Caithnessenses leais à coroa, o tempo todo) [5]. Um Senso do Dever (Caithnessenses leais à coroa) ou Código de Honra (Cavaleiros) são muito comuns, mas não obrigatórios. O Dever pode ser aumentado para cavaleiros servindo na casa capitular da ordem ou reduzido para membros “aposentados” ou honorários.

Cavaleiro de São Jorge do Dragão (+5 pontos): Dever (Cavaleiros da Ordem de São Jorge; 9 ou menos) [-5]; Patrono (Ordem de São Jorge; 9 ou menos) [15]; Reputação (Defensor da Igreja de Caithness; +2 para Cristãos Caithnessenses (grupo grande, o tempo todo) [5]; Voto (Castidade) [-5]; Voto (Pobreza) [-5]. Código de Honra (Cavaleiros) é bastante comum na ordem.

Hospitalário (-10 pontos): Dever (Hospitalários; 12 ou menos) [-10]; Patrono (Hospitalários; 9 ou menos) [15]; Reputação (Guerreiros sisudos e inimigos dos infiéis; +2 dos Cristãos (grupo grande), -3 dos demais; o tempo todo) [-5]; Voto (Castidade) [-5]; Voto (Pobreza) [-5]. Um Hospitalário com Aptidão Mágica também *deve* fazer o Voto (Abster-se de usar magia) [-10], perfazendo o total de -20 pontos. (Todos os Hospitalários juram não usar magia, mas só vale pontos se for uma desvantagem.) Os Hospitalários costumam ter Fanatismo ou Intolerância (Racial, Religioso, ou ambas), mas não como regra.

Templário (-5 pontos): Dever (Templários; 9 ou menos) [-5]; Patrono (Templários; 9 ou menos) [15]; Reputação (Inimigos dos infiéis; +2 para Cristãos (grupo grande), -3 para os demais, o tempo todo) [-5]; Voto (Castidade) [-5]; Voto (Pobreza) [-5].

gens Cristãos normalmente terão Escudo, Espadas de Lâmina Larga, Lança de Justa, e Maça/Machado; Muçulmanos podem acrescentar Arco. Personagens Sahudenses normalmente terão Arco, Espadas Curtas, Espada de Duas Mãos, e Espadas de Lâmina Larga.)

Perícias Secundárias: 10 pontos escolhidos dentre: Judô (D) DX-1 [2]-12; Conhecimento do Terreno (Local) e Trato Social, ambas (F) IQ+1 [2]-11; Liderança (M) IQ [2]-10; Jurisprudência (Local) (D) IQ-1 [2]-9; ou perícias adicionais de Armas de Combate Corpo a Corpo.

Perícias de Antecedentes: 5 pontos escolhidos dentre: Dança (M) DX-1 [1]-12; Armeiro/NT3 (Armas de Combate Corpo a Corpos), Armeiro/NT3 (Blindagem Individual), Heráldica, Poesia, e Política, todas (M) IQ-1 [1]-9; Teologia (Qualquer) (D) IQ-2 [1]-8; ou Boemia (F) HT [1]-12.

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

CHARLATÃO

125 pontos

Na área de mana baixo onde se encontra Caithness, algumas pessoas ganham a vida fingindo ser magos. Por meio da psicologia e da prestidigitação, eles convencem os outros de seus poderes e, em seguida, vendem algo a eles — um “item mágico”, uma “poção do amor” ou possivelmente “augúrios do futuro”. Alguns são artistas inofensivos; outros são vigaristas implacáveis.

Uma variante interessante é alguém que finge ser um mago por meio de tecnologia avançada. Alguns dispositivos mecânicos e um pouco de pólvora podem ajudar muito. Para fazer esse tipo de personagem, combine as melhores partes deste modelo com o Engenheiro Clandestino, pág. 209.

Atributos: ST 10 [0]; DX 12 [40]; IQ 13 [60]; HT 10 [0].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d; BC 10 kg; PV 10 [0]; Vontade 13 [0]; Per 13 [0]; PF 10 [0]; Velocidade Básica 5,5 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Agentes da Serendipidade

A Agência da Serendipidade (pág. 88) em Mégalos emprega muitos idiotas e buchas-de-canhão, mas seus agentes de campo mais importantes são muito bem-informados. Eles incluem espiões, eruditos de conhecimento proibido, magos especialistas em rastreamento de Cataclismo ou magia de limpeza de mentes, assassinos e caça-guerreiros.

Todos possuem um nível de NT Alto, pois é permitido o uso irrestrito do conhecimento NT4 que a Agência optou por “licenciar” total ou parcialmente, enquanto a Agência atua como Patrono. Uma organização poderosa que coloca seus recursos à disposição de quem sabe como usá-los, a Agência pode fornecer equipamentos ou atender a necessidades especiais (influência na corte Megalana; acesso a alta tecnologia ou magia incomum), embora apenas os agentes mais confiáveis recebam tais benefícios. A maioria também tem Conhecimento Oculto (Terra), embora pouquíssimos tenham mais de um ponto gasto aí; a Agência vê pouca necessidade de os agentes possuírem mais do que conhecimentos básicos.

Por outro lado, trabalhar para a Agência é tanto um Dever (os detalhes variam, mas geralmente em 12 ou menos, por -10 pontos) quanto um Segredo, tipicamente valendo -10 pontos. Se um agente é exposto, a Agência geralmente o transfere para um local e trabalho completamente diferentes — embora em alguns casos, simplesmente descarte ou elimine um laiaço descuidado e de baixo valor.

Vantagens: Agente Cativante 1 [15], e 15 pontos escolhidos dentre: Audição Aguçada [2/nível], Carisma [5/nível], Destreza Manual Elevada [5/nível], Empatia [15], Flexibilidade [5] ou Ultraflexibilidade das Juntas [15], Intuição [15], Noção Exata do Tempo [2], Noção do Perigo [15], Rosto Sincero [1], Voz Melodiosa [10], ou Voz Penetrante [1].



Desvantagens: -30 pontos escolhidos dentre: Amigável [-5] ou Gregário [-10], Cobiça [-15*], Excesso de Confiança [-5*], Fantasia (Eu sou um mago) [-5, -10, ou -15], Inimigos [Varia], Insensível [-5], Mentir Compulsivamente [15*], Paralisia Frente ao Combate [-15], ou Trapaceiro [-15*].

Perícias Primárias: Lábia (M) IQ+2 [4]-15†, Psicologia (D) IQ [4]-13, e Prestidigitação (D) DX+1 [8]-13.

Perícias Secundárias: Dissimulação (M) IQ+1 [2]-14† e Ocultamento (M) IQ [2]-13.

Perícias de Antecedentes: 5 pontos escolhidos dentre: Fuga (D) DX-2 [1]-10; Trato Social (Alta Sociedade) (F) IQ+1 [1]-14†; Adestramento de Animais (Qualquer), Atuação, e Disfarce/NT3 (Própria raça), todas (M) IQ-1 [1]-12; Manha e Oratória, ambas (M) IQ [1]-13†; Hipnotismo e Ventriloquismo, ambas (D) IQ-2 [1]-11; Diplomacia (D) IQ-1 [1]-12†; Boemia (F) HT+1 [1]-11†; Sex Appeal (M) HT [1]-10†; Intimidação (M) Vontade [1]-13†; Leitura Labial (M) Per-1 [1]-12; ou Detecção de Mentiras (D) Per-1 [1]-12†.

* Multiplicada pelo número de auto-controle; pág. MB120.
† +1 pelo Agente Cativante.

CORTESÃO

115 pontos

Um cortesão pode ser quase qualquer pessoa que serve em uma corte nobre, de um diplomata a um arauto. Os melhores são observadores atentos e cuidadosos ao falar.

Espiões: Alguns cortesãos são na verdade espiões, trabalhando para uma potência rival ou vigiando indivíduos e eventos em nome de alguma facção da

corte. Os cortesãos espiões quase sempre terão Contatos e um Segredo, e podem adicionar Análise de Informação, Assuntos Atuais, Furtividade, Observação, ou Perseguição às suas listas de perícias. Negociadores de informações sem ética podem ter Comércio; os tipos mais mortíferos ou mais extravagantes podem ter Inimigos, perícias de combate significativa ou a perícia Venefício.

Atributos: ST 10 [0]; DX 10 [0]; IQ 12 [40]; HT 11 [10].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d; BC 10 kg; PV 10 [0]; Vontade 12 [0]; Per 14 [10]; PF 11 [0]; Velocidade Básica 5,25 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: Agente Cativante 1 [15], Status 1 [5], e 20 pontos escolhidos dentre: outro nível de Agente Cativante [15], Aparência (Atraente) [4], Camaleão Social [5], Carisma [5/nível], Contatos [Varia], Facilidade para Idiomas [10], Favor [Varia], Hierarquia (Administrativa, Militar, Religiosa, ou outra) [5/nível], Idiomas (Qualquer) [Varia], Lamentável [5], Memória Eidética [5] ou Memória Fotográfica [10], Noção do Perigo [15], Patrono (Um nobre) [Varia], Por Dentro da Moda [5], Renda Própria [1/nível], Reputação [Varia], Riqueza (Confortável) [10] ou Riqueza (Rico) [20], Rosto Sincero [1], Sem Ressaca [1], Sensível [5] ou Empatia [15], Sentidos Aguçados [2/nível], mais Status [5/nível], ou Voz Melodiosa [10].

Desvantagens: -20 pontos escolhidos dentre: Código de Honra (Cavaleiros, Cavaleiros, ou algum similar) [-5, -10, ou -15], Cobiça [-15*], Dever [Varia], Egoísmo [-5*], Excesso de Confiança [-5*], Fanatismo [-15], Inimigo (Rival político ou outro) [Varia], Inveja [-10], Luxúria [-15*], Megalomania [-10], Obsessão [-5 ou -10*], Reputação [Varia], Segredo [Varia], Senso do Dever [Varia], Vício [Varia], ou Viciado em Trabalho [-5].

Perícias Primárias: Dissimulação (M) IQ+2 [4]-14†; Diplomacia (D) IQ+1 [4]-13†; Lábia (M) IQ+2 [4]-14†; Política (M) IQ+2 [4]-14†; e Trato Social (Alta Sociedade) (F) IQ+3 [4]-15†.

Perícias Secundárias: 12 pontos escolhidos dentre: Besta e Faca, ambas (F) DX+1 [2]-11; Capa, Espadas de Lâmina Larga, e Sabre, todas (M) DX [2]-10; Heráldica (M) IQ [2]-12; Liderança e Oratória, ambas (M) IQ+1 [2]-13†; Jurisprudência (Local) (D) IQ-1 [2]-11; Intimidação (M) Vont+1 [2]-13†; ou Detecção de Mentiras (D) Per [2]-14†.

Perícias de Antecedentes: 3 pontos escolhidos dentre: Dança (M) DX-1 [1]-9; Conhecimento do Terreno (Local) (F) IQ [1]-12; Escrita (M) IQ-1 [1]-11; Estratégia (Terrestre ou qualquer), História (Local), Teologia (Qualquer), e Venefício/NT3, todas (D) IQ-2 [1]-10; Boemia (F) HT+1 [1]-12†; ou Sex Appeal (M) HT [1]-11†.

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

† +1 pelo Agente Cativante.

CURANDEIRO

150 pontos

Curandeiros — também chamados de magos leigos, herboristas ou fisiologistas — são bem-vindos em quase todos os lugares. Seus pequenos talentos mágicos são mais eficazes quando complementados com habilidades mundanas. Observe que muitos herboristas desses vilarejos comuns não têm poderes mágicos; este modelo representa um curandeiro excepcionalmente bom.

Atributos: ST 9 [-10]; DX 10 [0]; IQ 13 [60]; HT 11 [10].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d-1; BC 8 kg; PV 9 [0]; Vontade 14 [5]; Per 14 [5]; PF 11 [0]; Velocidade Básica 5,25 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: Aptidão Mágica 1 [15], Curandeiro 2 [20], e 15 pontos escolhidos dentre: Carisma [5/nível], Destreza Manual Elevada [5/nível], Empatia [15] ou Sensível [5], Favor (Pacientes agradecidos) [Varia], Obstinado [5], Patrono (Empregador nobre) [Varia], Pouco Sono [2/nível], Reconhecimento Social (Respeitado) [5/nível], Reputação (Curandeiro altruísta, ou similar) [Varia], ou Resistente a Doenças +3 [3].

Desvantagens: -15 pontos escolhidos dentre: Código de Honra (Profissionais) [-5], Fácil de Decifrar [-10], Fantasia (Teoria médica imprecisa, como os “quatro humores”) [-10], Hábito Detestável (Falta de tato ou outro) [-5, -10, ou -15]§, Indulgente [-15*], Irritabilidade [-10*], Pacifismo (Qualquer) [Varia], Senso do Dever (Qualquer) [-5, -10, ou -15], Teimosia [-5], Veracidade [-5*]§.

Perícias Primárias: Diagnose/NT3 (D) IQ+2 [4]-15†; Conhecimento das Ervas/NT3 (MD) IQ-1 [4]-12; e Medicina/NT3 (D) IQ+2 [4]-15†. Ainda, Cura Superficial, Despertar, Emprestar Energia, e Emprestar Vitalidade, todas (D) IQ-1 [1]-12†; e Cura Profunda (MD) IQ-1 [2]-12†.

Perícias Secundárias: Alquimia (MD) IQ-2 [2]-11; Diplomacia (D) IQ-1 [2]-12; Farmácia/NT3 IQ+1 [2]-14†; Fisiologia/NT3 (Própria raça) IQ+1 [2]-14†; Psicologia IQ+1 [2]-14†; e Cirurgia/NT3 (MD) IQ [2]-13†. Ainda, Aura, Detecção de Magia, Eliminar Odor, Localizar Água, Purificar a Água, Purificar o Ar, Percepção de Emoção, e Percepção de Inimigos, todas (D) IQ-1 [1]-12†.

Perícias de Antecedentes: Conhecimento do Terreno (Local) (F) IQ [1]-13; Biologia/NT3 (MD) IQ-3 [1]-10; Hipnotismo (D) IQ-2 [1]-11; Naturalista (D) IQ-2 [1]-11; Venefício/NT3 (D) IQ-2 [1]-11; Pesquisa/NT3 (M) IQ-1 [1]-12; e Veterinária/NT3 (D) IQ [1]-13†.

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

† +2 pelo Curandeiro.

‡ +1 pela Aptidão Mágica.

§ Hábito Detestável (Falta de tato) e Veracidade se sobrepõe; personagens não podem ter ambos.

Descrição do Emprego

Pré-requisitos: Medicina 14+.

Teste de Desempenho: Perícia pré-requisito. Em caso de falha crítica, paciente morre, pague 1 mês do seu salário para a enfurecida família.

Salário Mensal: \$100 × NH da perícia pré-requisito. Ajustado pela margem de sucesso ou falha.

Nível de Riqueza: Confortável. Sustenta Status 1.

ENGENHEIRO CLANDESTINO

150 pontos

Em Ytarria, muitas facções tentam suprimir o avanço da tecnologia, especialmente a pólvora (veja pág. 30). Os engenheiros clandestinos não permitem que isso os detenha.

Este modelo descreve um engenheiro que pode criar dispositivos NT5 — talvez um imigrante da Terra ou de outro lugar, talvez um nativo inteligente. Pode não ser adequado em todas as campanhas; os jogadores devem verificar com seu MJ, especialmente se planejam tirar vantagem da vantagem Apetrechos.

Atributos: ST 12 [20]; DX 10 [0]; IQ 13 [60]; HT 10 [0].

Características Secundárias: Dano 1d-1/1d+2; BC 14 kg; PV 12 [0]; Vontade 14 [5]; Per 14 [5]; PF 10 [0]; Velocidade Básica 5 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: Artífice 2 [20], NT Alto 2 [10], e 30 pontos escolhidos dentre: Antecedentes Incomuns (Imigrante da Terra, educação tecnológica, ou viajante planar; veja pág. 183) [10 ou 15], Apetrechos [5/apetrecho], mais níveis de Artífice [10/nível], Cálculos Instantâneos [2], Contatos (Outros engenheiros clandestinos) [Varia], Desenvolvedor [25], Destreza Manual Elevada [5/nível], Equipamento Característico (Dispositivos de alta tecnologia) [Varia], Flexibilidade [5] ou Ultraflexibilidade das Juntas [15], Memória Eidética [5] ou Memória Fotográfica [10], mais níveis de NT Alto [5/nível]‡, Obstinado [5], Riqueza (Confortável) [10] ou Riqueza (Rico) [20] ou Riqueza (Muito Rico) [30], ou Versátil [5].

Desvantagens: Ou Segredo (Engenheiro clandestino; Prisão ou Exílio) [-20] ou Inimigo (Organizações supressoras de tecnologia: Grupo Formidável; 6 ou menos) [-20]; e -20 pontos escolhidos dentre: Cobiça [-15*], Compulsão (Consertar, inventar, etc.) [-5*], Covardia [-10*], Curiosidade [-5*], Distração [-15], Excesso de Confiança [-5*], outro Inimigo (Alguém que queira interrogá-lo) [Varia], Megalomania [-10], Oblívio [-5], Obsessão (Trazer a Revolução Industrial a Yrth) [-10*], Paranoia [-10], Teimosia [-5], ou Viciado em Trabalho [-5].

Perícias Primárias: Engenharia/NT5 (Mecanismos) (D) IQ+2 [4]-15†; Engenharia/NT5 (Elétrico) (D) IQ+2 [4]-15†; Engenharia/NT5 (Armas Pequenas) (D) IQ+2 [4]-15†; e Engenharia/NT5 (Motor a Vapor) (D) IQ+2 [4]-15†.

Perícias Secundárias: 18 pontos escolhidos dentre: Besta (F) DX+1 [2]-11; Maça/Machado (M) DX [2]-10; Explosivos/NT5 (Demolição) (M) IQ [2]-13; Armeiro/NT5 (Armas Pequenas), Eletricista/NT5, Ferreiro/NT5 (Ferro e Aço), Maquinista/NT5, Mecânica/NT5 (Mecanismos), e Mecânica/NT5 (Motor a Vapor), todas (M) IQ+2 [2]-15†; Metalurgia/NT5 e Química/NT5, ambas (D) IQ-1 [2]-12; ou Física/NT5 (MD) IQ-2 [2]-11.

Perícias de Antecedentes: Matemática/NT5 (Aplicada) (D) IQ-2 [1]-11; e 5 pontos escolhidos dentre: Armas de Fogo/NT5 (Mosquete) (F) DX [1]-10; Camuflagem (F) IQ [1]-13; Carpintaria (F) IQ+2 [1]-15†; Armadilhas/NT5, Conhecimento Oculto (Terra), Dissimulação, Lábia, Ocultamento, Prospeção/NT5, e Pedagogia, todas (M) IQ-1 [1]-12; ou Captação (F) Per [1]-14.

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

† +2 pelo Artífice.

‡ Antecedentes Incomuns é pré-requisito de NT Alto +3 ou superior. V. pág. 184.

ESPADACHIM

150 pontos

Um espadachim é um lutador que se especializou em armas leves de esgrima — tradicionalmente um ladino irreverente que gosta de tabernas. Em Araterre e nos arredores, alguns são na verdade piratas, outros são apenas marinheiros com algumas habilidades de combate, e outros são soldados servindo nobres locais. Presume-se que esse personagem seja de Araterre; caso contrário, substitua a vantagem NT Alto +1 por outra vantagem de 5 pontos e reduza o NT de todas as perícias afetadas para 3.

Atributos: ST 11 [10]; DX 13 [60]; IQ 11 [20]; HT 12 [20].

Características Secundárias: Dano 1d-1/1d+1; BC 12 kg; PV 11 [0]; Vontade 11 [0]; Per 11 [0]; PF 12 [0]; Velocidade Básica 6,25 [0]; Deslocamento Básico 6 [0].

Vantagens: NT Alto +1 [5]; *uma* entre: Noção do Perigo [15], Reflexos em Combate [15], Venturoso [15], *ou* Visão Periférica [15]; e *ou* uma entre as outras três opções anteriores, *ou* 15 pontos escolhidos dentre: Ambidestria [5], Aparência (Atraente) [4] *ou* Aparência (Bonito/Elegante) [12], Boa Forma [5] *ou* Ótima Forma [15], Carisma [5/nível], Destemor [2/nível], Hipoalergia [10], Por Dentro da Moda [5], Recuperação Acelerada [5] *ou* Recuperação Muita Acelerada [15], Reputação [Varia], Rosto Sincero [1], Sem Ressaca [1], *ou* Sentidos Aguçados [2/nível].

Desvantagens: Excesso de Confiança [-5*]; e -15 pontos escolhidos dentre: Boemia Compulsiva [-5*], Código de Honra (Cavaleiros, Piratas, *ou* outro) [-5, -10, *ou* -15], Egoísmo [-5*], Gastar Compulsivamente [-5*], Impulsividade [-10*], Inimigo (Cônjuge traído *ou* outro) [Varia], Inveja [-10], Reputação [Varia], Senso do Dever (Companheiros chegados *ou* outro) [Varia], *ou* Voto [-5, -10, *ou* -15].

Perícias Primárias: Adaga de Esgrima (M) DX+1 [4]-14; Arma de Arremesso (Faca) (F) DX+2 [4]-15; e *uma* entre Rapieira, Sabre, *ou* Terçado, todas (M) DX+1 [4]-14.

Perícias Secundárias: 8 pontos escolhidos dentre: Briga e Faca, ambas (F) DX+1 [2]-14; Luta Greco-Romana (M) DX [2]-13; Acrobacia e Judô, ambas (D) DX+1 [2]-12; Trato Social (Qualquer) (F) IQ+1 [2]-12; Lábria (M) IQ [2]-11; Boemia (F) HT+1 [2]-13; *ou* Sex Appeal (M) HT [2]-12.

Perícias de Antecedentes: 5 pontos escolhidos dentre: Sacar Rápido (Espada) e Salto, ambas (F) DX [1]-13; Caval-

gar (Equinos), Escalada, Furtividade, e Remo/Vela/NT4 (Sem Motor), todas (M) DX-1 [1]-12; Tripulante de Navio/NT4 (F) IQ [1]-11; Armeiro/NT4 (Armas de Combate Corpo a Corpo), Jogos de Azar, e Manha, todas (M) IQ-1 [1]-10; Tática (D) IQ-2 [1]-9; Natação (F) HT [1]-12; *ou* Intimidação (M) Vont-1 [1]-10.

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

GUARDA

150 pontos

Um guarda patrulha uma cidade ou vila, lidando com distúrbios. A maioria não se parece muito com a polícia da Terra; seu trabalho é manter a paz. Se houver um assassinato e o assassino não for óbvio, eles geralmente investigarão apenas se a vítima tiver amigos ou parentes poderosos. No entanto, em algumas cidades maiores, a Guarda está se tornando mais como uma agência genuína de resolução de crimes.

Atributos: ST 12 [20]; DX 12 [40]; IQ 11 [20]; HT 12 [20].

Características Secundárias: Dano 1d-1/1d+2; BC 14 kg; PV 12 [0]; Vontade 11 [0]; Per 13 [10]; PF 12 [0]; Velocidade Básica 6 [0]; Deslocamento Básico 6 [0].

Vantagens: Patrono (Governo da cidade *ou* vila; 9 *ou* menos) [10]; Poderes Legais [10]; e 20 pontos escolhidos dentre: Contatos (Ruas) [Varia], Destemor [2/nível], Difícil de Subjugar [2/nível], Noção do Perigo [15], Reflexos em Combate [15], Sensível [5] *ou* Empatia [15], Sentidos Aguçados [2/nível], Visão Noturna [1/nível], *ou* gastar mais no Patrono.

Desvantagens: Dever (Governo da cidade *ou* vila; 12 *ou* menos) [-10], e -15 pontos escolhidos dentre: Briguento [-10*], Curiosidade [-5*], Honestidade [-10*], Inimigo (Figura do submundo) [Varia], Pacifismo (Incapaz de Ferir

Inocentes) [-10], Preguiça [-10], Senso do Dever (Pessoas honestas *ou* outro) [Varia], Veracidade [-5*].

Perícias Primárias: Conhecimento do Terreno (Local) (F) IQ+2 [4]-13; Briga (M) DX+1 [4]-13; e Espadas de Lâmina Larga (M) DX+1 [4]-13.

Perícias Secundárias: Detecção de Mentiras (D) Per-1 [2]-12; Intimidação (M) Vontade [2]-11; Jurisprudência (Local) (D) IQ-1 [2]-10; e Manha (M) IQ [2]-11.

Perícias de Antecedentes: 5 pontos escolhidos dentre: Primeiros Socorros/NT3 (F) IQ [1]-11; Criminologia/NT3, Lábria, Interrogatório, e Oratória, todas (M) IQ-1 [1]-10; Diplomacia (D) IQ-2 [1]-9; *ou* Corrida (M) HT-1 [1]-11.

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

Descrição do Emprego

Pré-requisitos: Conhecimento do Terreno (Local) 12+ e duas perícias de combate com NH 13+.

Teste de Desempenho: Perícia de combate com maior NH. Em caso de falha crítica, 2d de dano.

Salário Mensal: \$500.

Nível de Riqueza: Comum. Sustenta Status 0.

LADINO URBANO

150 pontos

Os ladinos urbanos podem variar de gatunos cavalheirescos a brutamontes completos. As punições para os criminosos em Ytarria são severas e frequentemente permanentes, portanto, um ladino está sempre à beira do perigo.

Ladinos também podem funcionar como espões; isso geralmente representa um Segredo no nível de 20 *ou* 30 pontos, já que um espão que é exposto pode ser caçado *ou* pelo menos forçado a fugir. A maioria tem as perícias Observação e Perseguição, e podem acrescentar Assuntos Atuais.

A Lente Mão de Prata

Agentes da Mão do Rei Conall (pág. 110) podem ser criados usando vários desses modelos, incluindo o Cortesão, Mercador, Cavaleiro *ou* Ladino Urbano, com opções apropriadas para um espão. Alguns teriam o modelo Assassino. Eles devem adicionar as seguintes lentes:

Mão de Prata (+12 pontos): Patrono (Rei de Caithness; 9 *ou* menos) [15], Dever (Rei, 9 *ou* menos) [-5], e Conhecimento do Terreno (Caithness) (F) IQ+1 [2] (NH dependerá da IQ do modelo). Eles deveriam ter também perícias como Assuntos Atuais/NT3, Dissimulação, Furtividade, e Observação.

Atributos: ST 10 [0]; DX 13 [60]; IQ 12 [40]; HT 11 [10].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d; BC 10 kg; PV 10 [0]; Vontade 12 [0]; Per 13 [5]; PF 11 [0]; Velocidade Básica 6 [0]; Deslocamento Básico 6 [0].

Vantagens: 25 pontos escolhidos dentre: Contatos (Autoridades ou as ruas) [Varia], Destemor [2/nível], Destreza Manual Elevada [5/nível], Flexibilidade [5] ou Ultraflexibilidade das Juntas [15], Noção do Perigo [15], Patrono (Guilda dos Ladrões; 9 ou menos) [10], Pouco Sono [2/nível], Rosto Sincero [1], Senso de Direção [5], Sentidos Aguçados [2/nível], Venturoso [15], ou Visão Noturna [1/nível].

Desvantagens: Uma entre: Cleptomania [-15*], Cobiça [-15*], Dívidas (15% da Riqueza Inicial/Mês) [-15], ou Trapaceiro [-15*]; e ou uma entre as outras três opções anteriores, ou -15 pontos escolhidos dentre: Código de Honra (Piratas, Cumpridor de Contrato, ou similar) [-5], Dever (Guilda dos Ladrões, 9 ou menos) [-5] ou Dever (Como anterior, mas também Involuntário) [-10], Estigma Social (Criminoso Conhecido) [-5]†, Inimigo (Autoridades: Grupo Médio; 6 ou menos) [-10]†, Marca Registrada [-5, -10, ou -15], Riqueza (Batalhador) [-10] ou Riqueza (Pobre) [-15], Segredo (Criminal; Rejeição Grave) [-10]†, Solitário [-5*], ou Status -1 ou -2 [-5 ou -10].

Perícias Primárias: 24 pontos escolhidos dentre: Briga (F) DX+2 [4]-14; Furtividade (M) DX+1 [4]-14; Punga (D) DX [4]-13; Conhecimento do Terreno (Local) (F) IQ+2 [4]-14; ou Armadilhas/NT3, Arrombamento/NT3, Lábia, e Manha, todas (M) IQ+1 [4]-13.

Perícias Secundárias: 10 pontos escolhidos dentre: Entrada Forçada e Faca, ambas (F) DX+1 [2]-14; Surrupiar (M) DX [2]-13; Ocultamento e Perseguição, ambas (M) IQ [2]-12; Corrida (M) HT [2]-11; ou Observação (M) Per [2]-13.

Perícias de Antecedentes: 6 pontos escolhidos dentre: Escalada (M) DX-1 [1]-12; Fuga (D) DX-2 [1]-11; Arquitetura/NT3, Comércio, e Dissimulação, todas (M) IQ-1 [1]-11; Intimidação (M) Vont-1 [1]-11; Captação (F) Per [1]-13; ou Detecção de Mentiras (D) Per-2 [1]-11.

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

† Perceba que se você tiver Inimigo e/ou Estigma Social, você não pode ter o Segredo.

MAGO AUTÔNOMO

150 pontos

Muitos magos Ytarrianos pulam de emprego para emprego quando necessário. A maioria prefere uma vida tranquila, mas alguns acabam se tornando aventureiros. Este modelo representa um mago muito talentoso no início de uma carreira longa e, sem dúvida, lucrativa.

Atributos: ST 9 [-10]; DX 11 [20]; IQ 14 [80]; HT 10 [0].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d-1; BC 8 kg; PV 9 [0]; Vontade 14 [0]; Per 14 [0]; PF 10 [0]; Velocidade Básica 5,25 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: Aptidão Mágica 3 [35], e 10 pontos escolhidos dentre: Equipamento Característico (Bastão ou outro item mágico) [Varia], Facilidade para Idiomas [10], Idiomas (Qualquer, particularmente Latim

Outros Empregos

Essas são muitas ocupações potenciais em Ytarria. Alguns dos empregos listados abaixo podem ser adequados para aventureiros, mas principalmente eles representam carreiras para pessoas comuns.

Apostador

Pré-requisitos: Jogos de Azar e Manha com NH 12+.

Teste de Desempenho: Jogos de Azar-2. Em caso de falha crítica, perde tudo, ou é flagrado trapaceando.

Salário Mensal: \$30 × NH da perícia Jogos de Azar. Ajustado pela margem de sucesso ou falha.

Nível de Riqueza: Batalhador. Sustenta Status -1.

Artesão

Pré-requisitos: Qualquer perícia de ofício com NH 12+.

Teste de Desempenho: NH da perícia pré-requisito com redutor de -2. Em caso de falha crítica, sem salário naquele mês.

Salário Mensal: \$60 × NH da perícia pré-requisito. Ajustado pela margem de sucesso ou falha.

Nível de Riqueza: Comum. Sustenta Status 0.

Mendigo

Pré-requisitos: Mendicância 12+.

Teste de Desempenho: Perícia pré-requisito. Em caso de falha crítica, surrado ou preso sem motivo.

Salário Mensal: \$10 × NH da perícia pré-requisito. Ajustado pela margem de sucesso ou falha.

Nível de Riqueza: Pobre. Sustenta Status -2.

Operário

Pré-requisitos: ST 11+.

Teste de Desempenho: Valor mais baixo entre ST e HT. Em caso de falha crítica, lesão no trabalho, 1d de dano, e sem salário por um mês enquanto se recupera.

Salário Mensal: \$120.

Nível de Riqueza: Pobre. Sustenta Status -2.

Sacerdote

Pré-requisitos: Clericato, Oratória 10+, Ritual Religioso 12+, Teologia 12+.

Teste de Desempenho: Oratória. Em caso de falha crítica, a congregação fica descontente; recebe uma penalidade temporária de -2 à Reputação entre eles e seus superiores imediatos por 1d meses.

Salário Mensal: \$1.200.

Nível de Riqueza: Confortável. Sustenta Status 1.

em Mégalos, ou Árabe em Cardiel [Varia], Memória Eidética [5] ou Memória Fotográfica [10], Patrono (Guilda dos Magos; 6 ou menos) [8]†, Sensível [5], ou Sentidos Aguçados [2/nível].

Desvantagens: -25 pontos escolhidos dentre: Acima do Peso [-1], Curiosidade [-5*], Dever (Guilda dos Magos; 9 ou menos) [-5]‡, Egoísmo [-5*], Excesso de Confiança [-5*], Fora de Forma [-5], Ingênuo [-10], Inimigo (Guilda dos Magos; 6 ou menos) [-15]‡, Inveja [-10], Irritabilidade [-10*], Marca Registrada [-5, -10, ou -15], Megalomania [-10], Obsessão (Adquirir mais poder mágico) [-5 ou -10*], Preguiça [-10], Susceptibilidade à Magia [-3/nível], Temor [-2/nível], Vício (Tabaco) [-5], ou Voto (Nunca usar magia negra) [-5].

Perícias Primárias: Analisar Mágica, Anular Mágica, Aporte, Apressar, Atear Fogo, Coceira, Contramágica, Desviar Projétil, Detecção de Magia, Emprestar Energia, Escudo, Identificar Mágica, Luz, Percepção de Inimigos, e Recuperar Energia, todas (D) [1]-15†; e Taumatologia (MD) IQ [1]-14†.

Perícias Secundárias: Alquimia/NT3 (MD) IQ-2 [2]-12; Ocultismo (M) IQ [2]-14; Bastão (M) DX [2]-11; e *um* entre os seguintes combinados de mágicas:

Água: Arma Congelante, Criar Água, Criar Ar, Dissipar Água, Localizar Água, Moldar Água, Nevoeiro, Purificar a Água, Purificar o Ar, e Respirar Água, todas (D) [1]-15†.

Ar e Terra: Ataque Inato (Feixe) (F) DX+1 [2]-12; e Caminhar no Ar, Criar Ar, Localizar Terra, Moldar Ar, Moldar Terra, Purificar o Ar, Relâmpago, e Terra para Ar, todas (D) [1]-15†.

Corpo: Atrofiar Membro, Dor, Emprestar Vitalidade, Espasmo, Estorvar, Inabilidade, Pés Plantados, Paralisar Membro, Toque Mortal, e Vigor, todas (D) [1]-15†.

Empatia e Mente: Comando, Esquecimento, Leitura da Mente, Ocultar Pensamentos, Percepção de Emoção, Percepção de Veracidade, Sono, Tolice, Torpor, e Torpor Coletivo, todas (D) [1]-15†.

Cura: Cura Superficial, Despertar, Emprestar Vitalidade, Localizar Água, Purificar a Água, e Purificar o Ar, todas (D) [1]-15†; e Cura Profunda e Cura Superior, ambas (MD) [2]-15†.

Reconhecimento: Aura, Leitura da Mente, Localizador, Localizar Água, Localizar Terra, Luz Contínua, Percepção de Emoção, Percepção de Veracidade, Rastrear, e Trevas, todas (D) [1]-15†.



Perícias de Antecedentes: Contabilidade (D) IQ-2 [1]-12; Diplomacia (D) IQ-2 [1]-12; Comércio (M) IQ-1 [1]-13; Filosofia (Qualquer) (D) IQ-2 [1]-12; Pesquisa (M) IQ-1 [1]-13; Trato Social (Qualquer) (F) IQ [1]-14; Leitura Dinâmica (M) IQ-1 [1]-13; e Escrita (M) IQ-1 [1]-13.

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

† +3 pela Aptidão Mágica.

‡ Perceba que se você tiver Inimigo (Guilda dos Magos), você não pode ter Dever (Guilda dos Magos) ou Patrono (Guilda dos Magos), a menos que a campanha traga guildas *rivais*.

Descrição do Emprego

Pré-requisitos: Uma mágica útil com NH 14+.

Teste de Desempenho: Mágica pré-requisito. Em caso de falha crítica, receba -1 à Reputação local como um incompetente, ou faça uma jogada na Tabela de Falhas Críticas em Operações Mágicas (pág. MB236).

Salário Mensal: \$125 × NH da mágica pré-requisito. Ajustado pela margem de sucesso ou falha.

Nível de Riqueza: Confortável. Sustenta Status 1.

MAGO DE COMBATE

150 pontos

Os magos de combate são magos guerreiros que aprendem mágicas com grande utilidade em combate. Eles são mais frequentemente encontrados nos exércitos de al-Wazif e Mégalos, embo-

ra outras nações também os tenham, e às vezes são magos independentes por contrato.

Atributos: ST 10 [0]; DX 11 [20]; IQ 13 [60]; HT 11 [10].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d; BC 10 kg; PV 10 [0]; Vontade 13 [0]; Per 13 [0]; PF 11 [0]; Velocidade Básica 5,5 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: Aptidão Mágica 2 [25], e 15 pontos escolhidos dentre: Boa Forma [5] ou Ótima Forma [15], Duro de Matar [2/nível], Hierarquia Militar [5/nível], Hipoalgia [10], Líder Militar Nato [5/nível], Patrono (Guilda) [Varia], Pontos de Fadiga [3/nível], Reconhecimento Social (Temido) [5/nível], Recuperação Acelerada [5] ou Recuperação Muita Acelerada [15], Reflexos em Combate [15], Riqueza (Confortável) [10], Status [5/nível], Visão Noturna [1/nível], ou Vontade [5/nível].

Desvantagens: -30 pontos escolhidos dentre: Bríguinto [-10*], Código de Honra (Soldados, Cavaleiros, ou outro) [-5, -10, ou -15], Dever [Varia], Excesso de Confiança [-5*], Fúria [-10*], Inimigos [Varia], Insensível [-5], Irritabilidade [-10*], Megalomania [-10], ou Sanguinolência [-10*].

Perícias Primárias: Ataque Inato (Projétil) (F) DX+3 [8]-14; Aporte, Apressar, Armadura, Atear Fogo, Criar Fogo, Cura Superficial, Emprestar Energia, Emprestar Vitalidade, Escudo, e Moldar Fogo, todas (D) [1]-13†; Desviar Energia e Desviar Projétil, ambas (D) [2]-14†; Bola de Fogo, Bola de Fogo Explosiva, e Recuperar Energia, todas (D) [4]-15†; e Acelerar (MD) [2]-13†.

Perícias Secundárias: Armeiro/NT3 (Blindagem Individual ou Armas de Combate Corpo a Corpo) (M) IQ-1 [1]-12; Primeiros Socorros/NT3 (F) IQ [1]-13; Soldado/NT3 (M) IQ-1 [1]-12; Sobrevivência (qualquer) (M) Per-1 [1]-12; Tática (D) IQ-1 [2]-12; e 4 pontos em perícias de Armas de Combate Corpo a Corpo.

Perícias de Antecedentes: 4 pontos escolhidos dentre: Cavalgar (Equinos) (M) DX-1 [1]-10; Camuflagem ou Trato Social (Exército), ambas (F) IQ [1]-13; Heráldica ou Liderança, ambas (M) IQ-1 [1]-12; Estratégia (Terrestre) (D) IQ-2 [1]-11; Taumatologia (MD) IQ-1 [1]-12†; Caminhada (M) HT-1 [1]-10; ou Intimidação (M) Vont-1 [1]-12.

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

† +2 pela Aptidão Mágica.

Marinheiros

Os marinheiros muitas vezes vivem uma vida de aventuras, especialmente porque a diferença entre navios mercantes e navios militares nem sempre é clara. Um verdadeiro marinheiro aventureiro pode ser baseado no Mercado, no Bárbaro do Norte ou no Espadachim. Marinheiros hábeis podem ter vantagens como Pouco Sono e Senso de Direção, desvantagens como Código de Honra (Piratas), Dever, Hábitos Detestáveis (Xingar como um marinheiro) ou Senso do Dever (Tripulação) e as perícias Escalada, Remo/Vela, e Tripulante de Navio. Natação e Sobrevivência podem ser inestimáveis; bons oficiais ainda têm Liderança, Manejo de Barcos, e Navegação. Boemia, Briga, Faca, Manha, e Salto não são necessárias, mas são *muito* comuns.

Para um marinheiro comum, a descrição básica do emprego é:

Pré-requisitos: Tripulante de Navio e Escalada com NH 12+.

Teste de Desempenho: Perícia pré-requisito com NH mais baixo, com redutor de -1. Em caso de falha crítica, 1d de dano.

Salário Mensal: \$700.

Nível de Riqueza: Comum. Sustenta Status 0.

MATEIRO

150 pontos

Os mateiros com talentos efetivamente idênticos podem ser “silvicultores” guardando as florestas de um nobre, tropas de elite especializadas em reconhecimento e táticas de guerrilha, ou caçadores furtivos experientes. “Mateiros de patrulha” especializados podem ser encontrados em montanhas, pântanos, desertos ou qualquer outro terreno capaz de sustentar a vida selvagem, realizando muitos desses trabalhos.

Atributos: ST 11 [10]; DX 13 [60]; IQ 11 [20]; HT 12 [20].

Características Secundárias: Dano 1d-1/1d+1; BC 12 kg; PV 11 [0]; Vontade 11 [0]; Per 13 [10]; PF 12 [0]; Velocidade Básica 6,25 [0]; Deslocamento Básico 6 [0].

Vantagens: Explorador 2 [20], e 10 pontos escolhidos dentre: Boa Forma [5], Empatia com Animais [5], Empatia com Plantas [5], outro nível de Explorador [10], Hipoalgia [10], Patrono (Lorde ou outro) [Varia], Resistente a Doenças +3 [3], Resistente a Venenos +3 [5], Senso de Direção [5], Sentidos Aguçados [2/nível], ou Visão Noturna [1/nível].

Desvantagens: -30 pontos escolhidos dentre: Código de Honra (Élfico ou outro) [-5, -10, ou -15], Curiosidade [-5*], Excesso de Confiança [-5*], Fácil de Decifrar [-10], Hábito Detestável (Sem modos, ou outro) [-5, -10, ou -15], Impulsividade [-10*], Insensível [-5], Pouca Empatia [-20], Riqueza (Batalhador) [-10] ou Riqueza (Pobre) [-15], Senso do Dever (Natureza) [-15], Solitário [-5*], ou Timidez [-5, -10, ou -20].

Perícias Primárias: Naturalista (D) IQ+2 [4]-13†; Furtividade (M) DX+1 [4]-14; Sobrevivência (Florestas ou outro) (M) Per+3 [4]-16†; e 6 pontos em perícias com armas.

Perícias Secundárias: 8 pontos escolhidos dentre: Camuflagem (F) IQ+3 [2]-14†; Noção do Clima (M) IQ [2]-11; Navegação/NT3 (Terra) (M) IQ+2 [2]-13†; Caminhada (M) HT [2]-12; ou Rastreamento (M) Per+2 [2]-15†.

Perícias de Antecedentes: 4 pontos escolhidos dentre: Arremesso e Escalada, ambas (M) DX-1 [1]-12; Conhecimento do Terreno (Qualquer) (F) IQ [1]-11; Armadilhas/NT3 e Armeiro/NT3 (Armas de Combate Corpo a Corpo), ambas (M) IQ-1 [1]-10; Arremedo (Sons de Animais) (D) IQ [1]-11†; Natação (F) HT [1]-12; Corrida (M) HT-1 [1]-11; Pescaria (F) Per+2 [1]-15†; ou Sobrevivência (Outra) (M) Per+1 [1]-14†.

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

† +2 pelo Explorador.

MERCADOR

110 pontos

Um mercador pode ser um mascate de rua, um rico dono de loja ou um mestre de caravana que não vê a mesma cidade duas vezes por ano. Os mercadores também podem ser exploradores no contraturno em busca de novas rotas comerciais e produtos exclusivos. A doutrina do mercador é “Compre na baixa e venda na alta”.

Atributos: ST 10 [0]; DX 10 [0]; IQ 13 [60]; HT 10 [0].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d; BC 10 kg; PV 10 [0]; Vontade 14 [5]; Per 13 [0]; PF 10 [0]; Velocidade Básica 5 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: Perspicácia Comercial 2 [20], e 20 pontos escolhidos dentre: Adaptabilidade Cultural [10] ou Xenoadaptabilidade [20], Cálculos Instantâneos [2], Carisma [5/nível], Contatos [Varia], Facilidade para Idiomas [10], Hierarquia Administrativa [5/nível], Idiomas (Qualquer) [Varia], Indomável [15], Memória Eidética [5] ou Memória Fotográfica [10], Patrono (Guilda dos Mercadores) [Varia], mais níveis de Perspicácia Comercial [10/nível], Renda Própria [1/nível], Reputação (Mercador honesto) [Varia], Riqueza (Confortável) [10] ou Riqueza (Rico) [20], Rostro Sincero [1], Sensível [5] ou Empatia [15], ou Voz Melódica [10].

Desvantagens: -20 pontos escolhidos dentre: Avareza [-10*], Código de Honra (Profissionais) [-5], Cobiça [-15*], Compulsão (Pechinchar) [-5*], Egoísmo [-5*], Excesso de Confiança [-5*], Inimigo (Mercador ou loja rival; geralmente como Observador ou Rival) [Varia], Pacifismo (Qualquer) [-5, -10, ou -15], Reputação (Mercador desonesto) [Varia], Teimosia [-5], ou Viciado em Trabalho [-5].

Perícias Primárias: Contabilidade (D) IQ+2 [4]-15† e Comércio (M) IQ+3 [4]-16†.

Perícias Secundárias: Administração (M) IQ+2 [2]-15†; Conhecimento do Terreno (Qualquer) (F) IQ+1 [2]-14; Detecção de Mentiras (D) Per-1 [2]-12; Finanças (D) IQ+1 [2]-14†; e Propaganda/NT3 (M) IQ+2 [2]-15†.

Perícias de Antecedentes: 7 pontos escolhidos dentre: Dissimulação, Lábria, Manha, Ocultamento, e Política, todas (M) IQ-1 [1]-12; Jogos de Azar (M) IQ+1 [1]-14†; Diplomacia e Jurisprudência, ambas (Qualquer) (D) IQ-2 [1]-11; Análise de Mercado e Economia, ambas (D) IQ [1]-13†; Boemia (F) HT [1]-10; ou perícias relevantes para o ramo específico do negócio (ex., um ponto em Espadas de Lâmina Larga para um mercador de armas).

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

† +2 pela Perspicácia Comercial.

Descrição do Emprego

Pré-requisitos: Comércio 14+.

Teste de Desempenho: Perícia pré-requisito-1. Em caso de falha crítica, perde um mês de salário devido a mercadoria estragada, acordos azarados, etc.

Salário Mensal: \$50 × perícia pré-requisito. Ajustado pela margem de sucesso ou falha.

Nível de Riqueza: Comum. Sustenta Status 0.

Descrição do Emprego

Mestre Mercador

Pré-requisitos: Comércio 16+.

Teste de Desempenho: Perícia pré-requisito. Em caso de falha crítica, perde dois meses de salário.

Salário Mensal: \$200 × perícia pré-requisito. Ajustado pela margem de sucesso ou falha.

Nível de Riqueza: Rico. Sustenta Status 1.

MERCENÁRIO

150 pontos

Mercenários são guerreiros de aluguel. Alguns são solitários; outros pertencem a bandos organizados. Eles favorecem as perícias com armas; a maioria tem uma ou duas formas preferidas, mas frequentemente terá outras especialidades. Um mercenário também pode ser um espião, um assassino, um rastreador ou um curandeiro.

Atributos: ST 11 [10]; DX 13 [60]; IQ 11 [20]; HT 11 [10].

Características Secundárias: Dano 1d-1/1d+1; BC 12 kg; PV 11 [0]; Vontade 11 [0]; Per 11 [0]; PF 11 [0]; Velocidade Básica 6 [0]; Deslocamento Básico 6 [0].

Vantagens: Reflexos em Combate [15], e 15 pontos escolhidos dentre: Boa Forma [5] ou Ótima Forma [15], Destemor [2/nível], Difícil de Subjugar [2/nível], Duro de Matar [2/nível], Hierarquia Militar [5/nível], Hipoalergia [10], Líder Militar Nato [5/nível], Noção do Perigo [15], Patrono (Empregador atual ou Guilda) [Varia], Recuperação Acelerada [5] ou Recuperação Muita Acelerada [15], Riqueza (Confortável) [10], Sentidos Aguçados [2/nível], Visão Noturna [1/nível], ou Visão Periférica [15].

Desvantagens: -20 pontos escolhidos dentre: Briguento [-10*], Código de Honra (Cumpridor de Contrato, Piratas, ou Soldados) [-5 ou -10], Cobiça [-15*], Dever (Empregador atual) [Varia], Excesso de Confiança [-5*], Fúria [-10*], Flashbacks [Varia], Indiferente [-5*], Inimigo [Varia], Insensível [-5], Intolerância (Religiosa, Racial, ou outra) [-5 ou -10], No Limite [-15*], Sanguinolência [-10*], Senso do Dever (Qualquer) [Varia], Teimosia [-5], ou Veracidade [-5*].

Perícias Primárias: Briga (F) DX+2 [4]-15; Sacar Rápido (Arma princi-

pal) (F) DX+3 [4]-16†; Escudo (F) DX+2 [4]-15; Soldado/NT3 (M) IQ [4]-12; ou Arco (M) DX+1 [4]-14 ou Besta (F) DX+2 [4]-15; e ou Espadas de Lâmina Larga (M) DX+1 [4]-14, ou 4 pontos em outras perícias de Armas de Combate Corpo a Corpo.

Perícias Secundárias: Armeiro/NT3 (Blindagem Individual) (M) IQ [2]-11; Armeiro/NT3 (Armas de Combate Corpo a Corpo) (M) IQ [2]-11; Caminhada (M) HT [2]-11; Cavalgar (Equinos) (M) DX [2]-13; Tática (D) IQ-1 [2]-10; e 2 pontos em outras perícias de Armas de Combate Corpo a Corpo.

Perícias de Antecedentes: 4 pontos escolhidos dentre: Luta Greco-Romana (M) DX-1 [1]-12; Jogos de Azar, Liderança, e Manha, todas (M) IQ-1 [1]-10; Estratégia (Terrestre) (D) IQ-2 [1]-9; Boemia (F) HT [1]-11; ou Corrida (M) HT-1 [1]-10.

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

† +1 pelos Reflexos em Combate.

Descrição do Emprego

Pré-requisitos: Três perícias de combate com NH 14+.

Teste de Desempenho: Perícia pré-requisito com NH mais baixo. Em caso de falha crítica, 3d de dano.

Salário Mensal: \$50 × NH mais alto entre as perícias pré-requisito.

Nível de Riqueza: Comum. Sustenta Status 0.

Descrição do Emprego

Capitão Mercenário

Um mercenário habilidoso que ocupa posições de liderança.

Pré-requisitos: Três perícias de combate com NH 14+, Estratégia 12+, Liderança 12+.

Teste de Desempenho: NH mais baixo entre Estratégia e Liderança. Em caso de falha crítica, perde um salário mensal, toma 2d de dano.

Salário Mensal: \$120 × NH mais alto entre Estratégia e Liderança.

Nível de Riqueza: Confortável. Sustenta Status 1.

MIQUELITA

150 pontos

Os mais proeminentes “solucionadores de crimes” em Ytarria são os Miquelitas (pág. 64), embora organizações semelhantes estejam começando a aparecer em terras Muçulmanas. Embora sua ordem fosse originalmente semirreligiosa, os Miquelitas não precisam necessariamente de Clericato, especialmente em Cardiel.

Atributos: ST 11 [10]; DX 12 [40]; IQ 12 [40]; HT 11 [10].

Características Secundárias: Dano 1d-1/1d+1; BC 12 kg; PV 11 [0]; Vontade 12 [0]; Per 14 [10]; PF 11 [0]; Velocidade Básica 5,75 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: Patrono (Ordem Miquelita; 9 ou menos) [15], Poderes Legais [10], e 15 pontos escolhidos dentre: Carisma [5/nível], Clericato [5], Contatos (Ruas) [Varia], Destemor [2/nível], Hierarquia Administrativa [5/nível], Intuição [15], Memória Eidética [5] ou Memória Fotográfica [10], Noção do Perigo [15], Reflexos em Combate [15], Sensível [5] ou Empatia [15], Senso de Direção [5], Sentidos Aguçados [2/nível], ou Visão Noturna [1/nível].

Desvantagens: Dever (Miquelitas; Bastante Frequência: 12 ou menos) [-10], e uma entre as seguintes opções:

Miquelita Megalano: Reputação (Inquisidor perigoso; -2 de todos; O tempo todo) [-10]; e -10 pontos escolhidos dentre: Excesso de Confiança [-5*], Intolerância (Religiosa) [-10], Senso do Dever (Colegas Miquelitas ou Cristãos) [-5 ou -10], ou Teimosia [-5].

Miquelita Caithnessense ou Cardielense: Reputação (Agente da lei honesto; -4 de criminosos (grupo grande), +3 dos demais; O tempo todo) [0]; e -20 pontos escolhidos dentre: Excesso de Confiança [-5*], Intolerância (Religiosa, Racial, ou outra)† [-5 ou -10], Segredo (Corrupto ou outro) [Varia], Senso do Dever (Colegas Miquelitas, Cristãos, cidadãos honestos, ou outro) [Varia], Teimosia [-5], ou Voto (Não abusar da posição) [-5].

Perícias Primárias: Conhecimento do Terreno (Local) (F) IQ+2 [4]-14; Criminologia/NT3 (M) IQ+1 [4]-13; Detecção de Mentiras (D) Per [4]-14; Escudo (F) DX+2 [4]-14; e ou Espadas Curtas ou Espadas de Lâmina Larga, ambas (M) DX+1 [4]-13.

Perícias Secundárias: 6 pontos escolhidos dentre: Briga (F) DX+1 [2]-13; Interrogatório e Manha, ambas (M) IQ [2]-12; Diplomacia e Jurisprudência, ambas (D) IQ-1 [2]-11; ou Revistar (M) Per [2]-14.

Perícias de Antecedentes: 4 pontos escolhidos dentre: Primeiros Socorros/NT3 e Trato Social, ambas (F) IQ [1]-12; Perseguição (M) IQ-1 [1]-11; Perícia Forense/NT3, Psicologia, e Teologia (Religião apropriada), todas (D) IQ-2 [1]-10; ou Intimidação (M) Vont-1 [1]-11.

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

† Intolerância (Religiosa) em um Miquelita é muito malvisto em Cardiel.

Lentes Místicas

Uma doutrina mística é um conjunto de vantagens que os alunos de uma determinada “escola” de pensamento podem adquirir. (As escolas geralmente não são centros literais de aprendizagem. Veja a pág. 27 para mais informações.) As doutrinas normalmente têm uma limitação Pacto (pág. MB114) ligada a Doutrinas Religiosas significativas (pág. MB136). Para formar um praticante de uma dessas doutrinas, comece com o modelo Místico (pág. 216).

Monges An’Fo’Tama

Esses monges são frequentemente artistas marciais competentes; alguns têm a vantagem Treinado por um Mestre e perícias como Golpe Debilitante ou Passos Leves. Os monges An’Fo’Tama no próprio mosteiro estão sujeitos às Doutrinas Religiosas (Monasticismo); aqueles que saem para vagar pelo mundo substituem por Doutrinas Religiosas (Misticismo), pois têm que compensar distrações maiores. Eles devem *ainda* fazer Voto de usar a força apenas para se defender ou a outros de danos imediatos. Isso se assemelha ao pacifismo, mas é mais uma questão de doutrina pessoal do que de impulso emocional.

An’Fo’Tamans não podem ter Riqueza além do nível Batalhador, exceto em circunstâncias incomuns. Um monge que recebe uma herança a guardará até ficar satisfeito de ter encontrado um bom uso para ela, mas não a gastará consigo mesmo.

Esses monges devem ter uma Vontade de pelo menos 12. Se eles têm desvantagens mentais que permitem um teste de autocontrole, estes *devem* ter um número de autocontrole de 12 ou 15; qualquer coisa menos indica muito pouco autocontrole.

As habilidades ensinadas pelo mosteiro são compradas como vantagens com a limitação Pacto (Doutrinas Religiosas e Voto, -20%). Aquelas conhecidas são as seguintes:

Reconhecendo a Ilusão de Fogo: Resistência a Dano com Pacto e Limitada (Queimadura, -40%). 2 pontos por nível.

Reconhecendo a Ilusão de Dor: Hipoalgia com a limitação Pacto. 8 pontos.

Domínio do Sangue: Tolerância a Ferimentos (Sem Sangue) com Pacto e Acesso (Deve estar consciente, -10%). (Na verdade, o monge tem sangue, mas pode controlar sua circulação com detalhes muito precisos.) 4 pontos.

Lendo o Registro Akáshico: Acessando mentalmente memórias de vidas passadas ou sabedoria racial coletiva, o monge pode exibir brevemente perícias ou talentos nos quais nunca foi treinado. Habilidades Modulares (Cós mica) com Pacto e Requer Preparo (1 minuto, -20%). 6 pontos por ponto de habilidade.

Reconhecendo a Ilusão dos Ferimentos: Regeneração (Lenta) com Pacto e Acesso (Deve estar consciente, -10%). 7 pontos.

A Ordem de Frederico

Os Frederiquitas são definidos por seu desdém pelo mundo material; todos têm Doutrinas Religiosas (Ascetismo) e não podem ter Riqueza além de Pobre. As habilidades Frederiquitas são compradas como vantagens com a limitação Pacto (Doutrinas Religiosas, -15%). As seguintes foram demonstradas:

O Olhar dos Profetas: Carisma 4 comprado com a limitação Pacto. 17 pontos.

Superando a Necessidade do Alimento: Não Come nem Bebe com a limitação Pacto. Frederiquitas só usam isso em emergências; depender disso é arrogância, uma negação da ordem de Deus nas coisas. 9 pontos.

Superando a Necessidade do Sono: Não Dorme com a limitação Pacto. Novamente, os Frederiquitas com esse poder não o usam com frequência, embora durmam muito menos do que outros humanos. 17 pontos.

Matéria Transcendente: Alguns Frederiquitas estão tão desligados do mundo real que podem ignorar a solidez da própria matéria. Isso é Insustancialidade com Capaz de Carregar Objetos (Nenhuma Carga) e Pacto. 76 pontos.

Desprezando a Feitiçaria: Abascanto (Resistência à Magia) 10 com a limitação Pacto. 17 pontos.

Cura Abençoada: Regeneração (Lenta ou Regular) com a limitação Pacto. 9 ou 22 pontos.

O Passo Abençoado: Caminhar sobre Líquidos com a limitação Pacto. 13 pontos.

Distância Transcendente: Outra habilidade rara, considerada pelos Frederiquitas como uma bênção sagrada; Dobra com Pacto e Requer Preparo (1 minuto, -20%), indicando a necessidade de oração intensa e meditação prévia e, opcionalmente, um ou mais níveis da ampliação Confiável. 65 pontos, +5 por nível de Confiável.

Dervixes Julnari

Um Julnari deve ter não apenas Doutrinas Religiosas (Misticismo), mas também um Voto Menor de sempre dizer a verdade como a vê. Isso não é Veracidade; um Julnari pode ser capaz de mentir fluentemente, mas vê isso *intelectualmente* como totalmente errado. Esse personagem também deve ter as perícias Poesia e *ou* Instrumento Musical (Flauta ou Alaúde) *ou* Canto, ambos com NH 12+. Eles geralmente têm Reivindicar Hospitalidade de outros Julnaris, no valor de 3 pontos. A ordem é comum em terras Muçulmanas, mas pequena em número.

Julnaris pode usar vantagens compradas com a limitação Pacto (Doutrinas Religiosas e Voto, -15%) e geralmente com outras limitações que reflitam a necessidade de entrar em um estado meditativo de antemão. Exemplos conhecidos são:

Conhecimento do Caminho: Senso de Direção com Pacto e Requer Preparo (1 minuto, -20%). 4 pontos.

Conhecimento de Verdades Ocultas: Clarisciência com a limitação Pacto, e opcionalmente Alcance Ampliado. 43 pontos, +5 pontos/nível de Alcance Ampliado.

Julgamento Superior: Intuição com a limitação Pacto. 13 pontos.

Conhecimento do Mundo Invisível: Mèdium com Pacto e Requer Preparo (1 minuto, -20%). 7 pontos.

Conhecimento da Verdade do Outro: Sonda Mental com Pacto e Requer Preparo (1 minuto, -20%). 13 pontos.

Conhecimento dos Presságios: Oráculo com a limitação Pacto. 13 pontos.

Visão sem Distância: Visão Telescópica 4 com a limitação Pacto. 17 pontos.

MÍSTICO

110 pontos

Os místicos podem ser Sufistas, eremitas, eruditos estranhos ou qualquer coisa semelhante. Por meio do estudo, meditação e privação física, às vezes adquirem poderes estranhos. Observe que muitos poderes místicos exigem que o personagem tenha desvantagens específicas para suportar a limitação Pacto.

Atributos: ST 10 [0]; DX 11 [20]; IQ 12 [40]; HT 12 [20].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d; BC 10 kg; PV 10 [0]; Vontade 14 [10]; Per 12 [0]; PF 12 [0]; Velocidade Básica 5,75 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: 35 pontos escolhidos dentre: Abençoado [Varia], Boa Forma [5] ou Ótima Forma [15], Carisma [5/nível], Consumo Reduzido [2/nível], Destemor [2/nível], Empatia com Animais [5], Equilíbrio Perfeito [15], Fleuma [15], Flexibilidade [5] ou Ultraflexibilidade das Juntas [15], Hipoalgia [10], Íntimo do Céu [5/nível], Memória Eidética [5] ou Memória Fotográfica [10], Obstinado [5], Pouco Sono [2/nível], Reconhecimento Social (Venerado) [5/nível], Recuperação Acelerada [5] ou Recuperação Muita Acelerada [15], Reivindicar Hospitalidade [Varia], Reputação (Místico respeitado) [Varia], Resistente a Doenças +3 [3], Resistente a Venenos +3 [5], Sensível [5] ou Empatia [15], Sentidos Aguçados [2/nível], Tolerância à Temperatura [1/nível], Treinado por um Mestre [30], Voz Melodiosa [10], ou poderes apropriados sob *Lentes Místicas*, pág. 215.

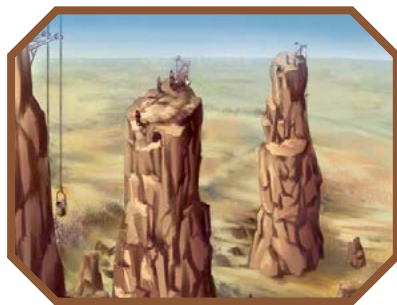
Desvantagens: -35 pontos em desvantagens, uma das quais deve ser Doutrinas Religiosas (Ascetismo, Monaquismo, Misticismo, ou similar) [-10 ou -15]. Escolha o restante dentre: Altruísmo [-5*], Avaréza [-10*], Distração [-15], Fanatismo [-15], Honestidade [-10*], Indulgente [-15*], Irritabilidade [-10*], Magro [-5], Pacifismo (Qualquer, menos Assassino Relutante) [-10 ou -15], Reputação (Esquisito, herege, ou outro similar) [Varia], Riqueza (Batalhador) [-10] ou Riqueza (Pobre) [-15] ou Riqueza (Falido) [-25], Senso do Dever (Qualquer) [Varia], Solitário [-5*], Teimosia [-5], Veracidade [-5*], ou Voto [Varia].

Perícias Primárias: Meditação (D) Vontade [4]-14; e ou Filosofia (Qualquer) ou Teologia (Própria Religião), ambas (D) IQ [4]-12.

Perícias Secundárias: 8 pontos escolhidos dentre: Bastão (M) DX [2]-11; Judô (D) DX-1 [2]-10; Escrita e Pedagogia, ambas (M) IQ [2]-12; Sobrevivência (Qualquer) (M) Per [2]-12; Ritual Religioso (Própria Religião) (D) IQ-1 [2]-11; Detecção de Mentiras (D) Per-1 [2]-11; ou qualquer entre Filosofia (Qualquer) e Teologia (Própria Religião) (ambas (D) IQ-1 [2]-11) que não tenha sido escolhida como perícia primária.

Perícias de Antecedentes: 4 pontos escolhidos dentre: Pesquisa/NT3 e Poesia, ambas (M) IQ-1 [1]-11; Instrumentos Musicais (Qualquer instrumento barato) (D) IQ-2 [1]-10; Canto (F) HT [1]-12; ou Caminhada (M) HT-1 [1]-11.

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.



SACERDOTE-MAGO

130 pontos

Este modelo representa padres Cristãos ou mulás Muçulmanos Sunitas que aprenderam magia com a permissão de seus superiores. Personagens feitos com este modelo nasceram com talentos mágicos, mas provavelmente consideraram suas habilidades como dons divinos. Eles também podem ter outros poderes “inspirados”, representados como Abençoado ou Fé Verdadeira.

Atributos: ST 10 [0]; DX 10 [0]; IQ 13 [60]; HT 10 [0].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d; BC 10 kg; PV 10 [0]; Vontade 15 [10]; Per 13 [0]; PF 10 [0]; Velocidade Básica 5 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: Aptidão Mágica 1 [15], Clericato [5], e 15 pontos escolhidos dentre: Abençoado (Abençoado ou Feitos Heroicos) [10], mais níveis de Aptidão Mágica [10/nível], Carisma [5/nível], Fé Verdadeira [15], Facilidade para Idiomas [10], Hierarquia Religiosa [5/nível], Íntimo do Céu [5/nível], Idiomas (Qualquer, particularmente Latim e Árabe) [Varia], Patrono (Própria igreja ou ordem) [Varia], ou Voz Melodiosa [10].

Lentes de Sacerdotes-Magos

Essas lentes podem ser aplicadas ao modelo sacerdote-mago para representar a associação em ordens específicas:

Jesuíta (+3 pontos): Patrono (Jesuítas; 9 ou menos) [15], Reputação (Conspirador Jesuíta: -2; De magos seculares e alguns nobres: Grupo Grande; 10 ou menos) [-2], Voto (Castidade) [-5], e Voto (Pobreza) [-5]. (Na verdade, alguns Jesuítas Ytarrianos não são particularmente santos e podem efetivamente não ter um ou ambos os votos.) Um Jesuíta saberá Latim em algum nível e pode gastar pontos em perícias de antecedentes em qualquer campo intelectual secular, como Alquimia, Arquitetura, Filosofia, ou História.

Tomista (+2 pontos): Patrono (Tomistas; 9 ou menos) [15], Voto (Castidade) [-5], Voto (Pobreza) [-5], Voto (Para se abster de magia maligna e mágicas de ataque) [-5], e Filosofia (Ética) (D) IQ-1 [2]-12. (Observe que nem *todo* Tomista estuda magia, então o Voto é apropriado mesmo para não-magos.) Latim, às vezes Árabe e as perícias Pedagogia e Pesquisa/NT3 são fortemente recomendadas. A maioria dos membros da ordem tem pelo menos a Peculiaridade “Perguntador” quando não forem completamente Curiosos.

Desvantagens: Dever (Própria igreja ou ordem; Inofensivo; 12 ou menos) [-5], e -15 pontos escolhidos dentre: Curiosidade [-5*], Doutrinas Religiosas [-5, -10, ou -15], Fanatismo [-15], Honestidade [-10*], Indulgente [-15*], Intolerância (Outras religiões) [-10], Pacifismo [Varia], Senso do Dever [Varia], Veracidade [-5*], ou Voto [-5, -10, ou -15].

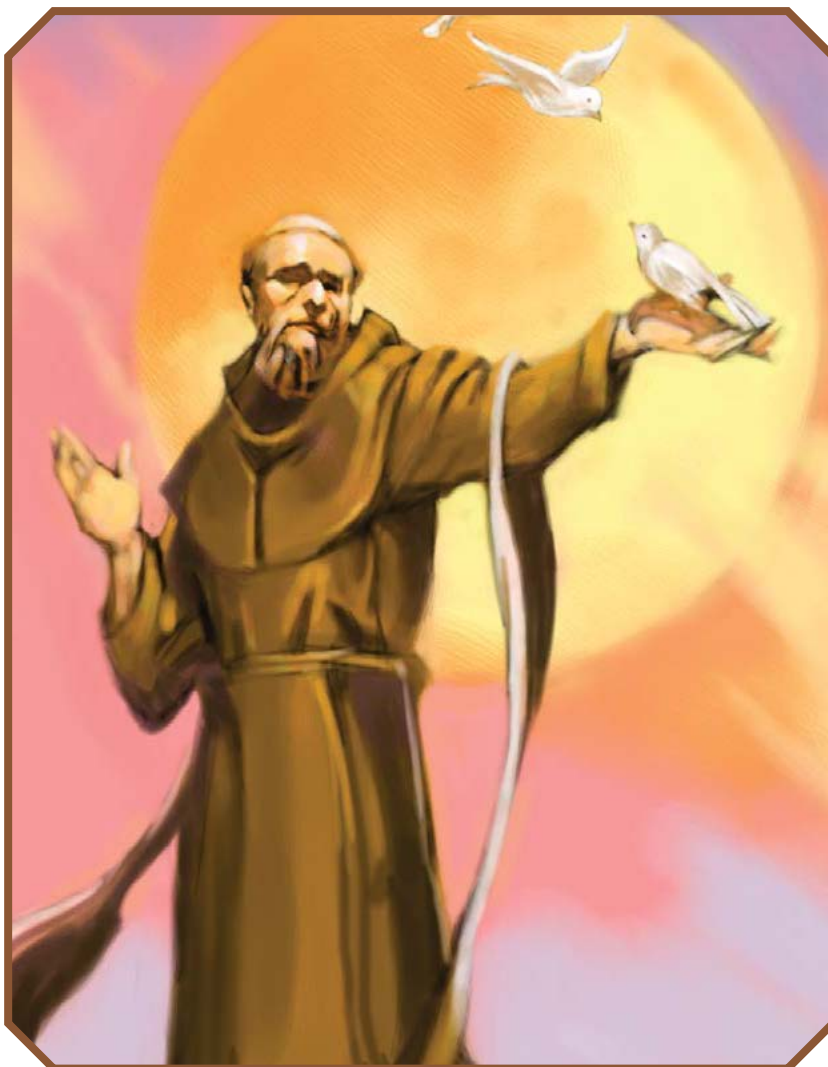
Perícias Primárias: Aporte, Atear Fogo, Aura, Criar Água, Detecção de Magia, Emprestar Energia, Emprestar Vitalidade, Localizar Água, Luz, Luz Contínua, Percepção de Inimigos, Purificar a Água, Purificar o Ar, e Tranca Mágica, todas (D) [1]-12†; Anular Mágica, Contramágica, Cura Superficial, Desviar Projétil, e Expulsar, todas (D) IQ [2]-13†; Cura Profunda (MD) IQ-1 [2]-12†; Ritual Religioso (Própria Religião) (D) IQ [4]-13; e Teologia (Própria Religião) (D) IQ [4]-13.

Perícias Secundárias: 6 pontos escolhidos dentre: Oratória e Pedagogia, ambas (M) IQ [2]-13; Diplomacia, Filosofia (Qualquer), e Psicologia, todas (D) IQ-1 [2]-12; Taumatologia (MD) IQ-1 [2]-12†; ou Detecção de Mentiras (D) Per-1 [2]-12.

Perícias de Antecedentes: 5 pontos escolhidos dentre: Primeiros Socorros/NT3 (F) IQ [1]-13; Escrita, Liderança, Pesquisa/NT3, e Política, todas (M) IQ-1 [1]-12; Jurisprudência (Religiosa) (D) IQ-2 [1]-11; Canto (F) HT [1]-10; ou Meditação (D) Vont-2 [1]-13.

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

† +1 pela Aptidão Mágica.



Missionários

Os missionários são sacerdotes — geralmente Cristãos, mas ocasionalmente membros de outras religiões — que saem para converter indivíduos à sua fé. Os melhores o fazem com uma palavra amável e um bom exemplo; o pior usa a ponta de uma espada. Muito poucos são Sacerdotes-Magos (veja o modelo).

Um missionário geralmente terá Clericato, a Igreja como Patrono, um Dever (ou possivelmente Senso do Dever) e as perícias Oratória, Pedagogia, Propaganda, e Teologia. Os bem-sucedidos geralmente têm Carisma ou Voz Melodiosa e falam vários idiomas; aqueles que são lembrados (frequentemente como mártires) devem adicionar Destemor ou Indomável. Eles podem ser motivados por desvantagens como Fanatismo, Indulgente, Obsessão, ou Votos. A maioria adquire perícias como Caminhada, Cavalgar, Conhecimento do Terreno, Diplomacia, ou Sobrevivência.

Um missionário da Ordem Olibriana (pág. 62) deve fazer Votos de pobreza e castidade (ambos Menores). Os Olibrianos têm uma Reputação de grupo como proselitistas diligentes que trabalham em nome dos pobres, o que lhes dá um -1 dos hereges e um +1 dos camponeses Cristãos.

CAPÍTULO SEIS

CRIATURAS

“À esquerda! No matalgal à sua esquerda!”

Gervaise virou o azalão Solgalopante com uma simples mudança de peso na sela. Ele havia passado anos trabalhando com o cavalo, de modo que agora parecia quase ler sua mente, deixando as mãos livres para empunhar a lança e o escudo. Agora, ao comando do astuto mateiro meio-elfo alguns metros atrás dele, ele se concentrou nas árvores onde a presa do dia poderia estar escondida.

Ele não teve que procurar por muito tempo. Houve um grito de raiva bestial, e Gervaise teve um repentino vislumbre de asas, garras, olhos selvagens e características grotescamente humanas caindo sobre ele. Ele balançou sua lança para cima, usando o ímpeto da investida de seu cavalo para adicionar força ao golpe.

Sua pontaria foi boa, mas não o suficiente; a ponta acertou apenas um golpe superficial no corpo da harpia, e no momento seguinte ele estava usando seu escudo para se defender das garras cobertas de sujeira do monstro. Ele jogou a lança de lado e agarrou a espada; a harpia não lhe daria espaço para usar a arma mais longa.

Gervaise fez uma careta enquanto Solgalopante se virava para o lado com uma habilidade de combate bem treinada. Uma harpia dessas não era um troféu para um cavaleiro — sua cabeça pareceria indecorosa em sua parede. Mas, dado o que vinha fazendo nos celeiros dos camponeses e seus rebanhos de merinos negros, teria que morrer naquele dia.



Ytarria tem uma variedade surpreendente de vida selvagem, incluindo muitas espécies que chegaram através do Cataclismo — algumas, acredita-se, de mundos desconhecidos. Os detalhes

fornecidos aqui usam os mesmos formatos e diretrizes do Capítulo 16 do **Módulo Básico**. Várias criaturas mencionadas brevemente aqui recebem tratamentos mais completos ali.

VIDA SELVAGEM “COMUM”

Embora Yrth tivesse uma ecologia própria completa, o Cataclismo trouxe muitas novas espécies, algumas das quais se adaptaram ao novo ambiente com muito sucesso. Ainda que algumas espécies nativas distintas sobrevivam, elas tendem a ser ou predadores muito grandes, ou vivem em ambientes marginais.

Veja pág. MB455–461 para estatísticas de jogo para a maioria das espécies discutidas aqui.

Cervídeos

Embora espécies como o veado-vermelho geralmente não sejam perigosas nem domesticadas, são alvos interessantes para a caçada e fornecem boa carne. Os nobres geralmente reivindicam todos os cervos em suas florestas como sua propriedade pessoal e punem os caçadores furtivos severamente — mas para um camponês faminto, a tentação pode ser muito grande.

Gado Selvagem

O gado Yrthiano é principalmente domesticado (veja pág. 229), mas alguns são selvagens. Para um touro selvagem, use modelo gado (pág. MB460), mas substitua Animal Doméstico e Castrado por Animal Selvagem, Reflexos em Combate e Irritabilidade.

Grandes Felinos

Da mesma forma, os leões passaram pelo Cataclismo e se reproduziram. No

entanto, eles agora são encontrados apenas em partes remotas do sul de Ytarria; os humanos gostam muito de caçá-los. Poucos outros felinos terrestres grandes são encontrados em Yrth.

Javalis

Várias espécies de javalis são comuns no norte e no centro de Ytarria. Os nobres e guerreiros os consideram um esporte desafiador e muitas vezes trabalham para conservar as populações sustentáveis.

Lobos

Esses predadores de matilha eficientes, inteligentes e adaptáveis são tão comuns em Ytarria quanto na Terra. Embora a maioria evite os humanos, alguns atacam com selvageria e astúcia extraordinárias.

Ursos

Os ursos consideram as florestas de Yrth hospitaleiras. A maioria são ursos pretos descendentes de europeus, mas há histórias de criaturas que poderiam ser ursos pardos ou das cavernas, bem como gigantes tardívos (pág. 225).

Pragas

Yrth tem animais pequenos e grandes, e alguns deles infestam habitações humanas, tornando-se um incômodo. O novo mundo não permitiu que a humanidade escapasse de ratos ou camundongos, e o mesmo se aplica a uma série de insetos que picam. Dizem que os piores são os mosquitos da costa dos Territórios dos Nômades, que são tão ruins no verão que os habitantes locais sonham com os bons tempos do inverno.

Outras pragas nativas da Terra incluem o ocasional morcego vampiro em Araterre e, felizmente, raros enxames de gafanhotos no oeste de al-Haz. Problemas mais exóticos incluem a *salamandrarina do pântano*, um anfíbio de cauda longa, nativo de Yrth. Ele gosta de condições frescas e úmidas e tem um talento para invadir e estragar estoques de alimentos.

Há também o *d'baajori*, um minúsculo pseudo-primata escalador de Ga-brook. Gosta de climas quentes e secos e procria rapidamente onde quer que haja comida e água suficientes. D'baajoris são normalmente tímidos, mas no final da temporada de reprodução da primavera, eles podem formar enxames nervosos e agressivos. Em termos de jogo, um enxame (veja pág. MB461) consiste em 30–40 d'baajoris, tem Deslocamento 3 no solo e pode escalar com a mesma rapidez na maioria das superfícies verticais. Ele causa 1d-1 de dano por corte por turno (a armadura protege com RD normal) e se dispersa após perder 7 PV.

CRIATURAS FANTÁSTICAS

Alguns desses animais exóticos são nativos de Yrth, enquanto outros são vítimas do Cataclismo e outros ainda são produtos de acidentes ou experimentos mágicos. Na verdade, as regiões com alto nível de mana podem ter efeitos bizarros nos animais, e alguns dos resultados podem se reproduzir.

ARANHAS GIGANTES

A aranha gigante de Yrth é uma criatura da Grande Floresta e da Floresta Negra. É muito incomum e muitas pessoas as consideram uma lenda para assustar crianças. Na verdade, ele tem a capacidade de hibernar em um sono profundo por anos em covis bem escondidos, então avistamentos são extremamente raros. É uma criatura feia, com um corpo inchado de 1,8 m de comprimento e oito pernas peludas de 1,2 m de comprimento.

Quando perturbada por intrusos ou despertada pela fome, ela usa as táticas de caça das aranhas de alçapão, espreitando em sombras profundas ou recessos e saltando sobre as vítimas. Ele pode rastrear a presa por meio de vibrações fracas em seu ambiente, bem como pela visão. Normalmente agarra, morde para injetar seu veneno parali-

sante e arrasta sua presa de volta ao ninho para se alimentar sem pressa. Ela pode perseguir oponentes em fuga, mas raramente deixará as cavernas escuras ou bosques profundos, onde suas habilidades a servem melhor.

ST 17; DX 15; IQ 2; HT 13.

Vontade 10; Per 13; Velocidade 7; Esquiva 10; Deslocamento 7.
MT +0 (1 hex); 125 kg.

Características: Animal Selvagem; Atribuição 4 (Paralisia; Duração Estendida ×100; Acompanhamento, Presas); Mão Fraca 2; Manuseadores Precários; Pernas Adicionais (8 no total, usa 2 como braços quando agarra); Presas; RD 2; Sangue Frio (10 °C); Semiereto; Sentido de Vibração; Tolerância a Ferimentos (Sem Pescoço); Visão Noturna 9; Visão Periférica.

Perícias: Escalada-14; Furtividade-17; Luta Greco-Romana-15.

BASILISCOS

Em Yrth, esta criatura (veja pág. MB460) é encontrada apenas no Grande Deserto e é rara até mesmo lá. Felizmente, seu ataque de “olhar mortal” não funciona através de um espelho. (Atacar uma criatura observada apenas

em um espelho tem um redutor de -5.) O ataque do basilisco também é ineficaz contra doninhas, que atacarão um basilisco à vista. Adquirir uma doninha enjaulada e mantê-la saudável no deserto pode ser um desafio interessante, para dizer o mínimo. O basilisco também sofre de Aversão ao canto de um galo e da erva conhecida como arruda (ambos com um raio de 5 metros).

Algumas histórias afirmam que o basilisco é alado; se o MJ decidir que isso é verdade, adicione Voo (Alado; Deslocamento Aéreo 10) às suas características. Há rumores de que seu sangue é altamente venenoso; a verdade por trás disso depende novamente do MJ.

BRADÍPODAS

Bradípodas são animais corpulentos e desajeitados com pelo comprido e desgrenhado, quatro membros curtos e fortes terminando em garras longas, curvas e rombas e caudas pesadas que usam para se equilibrar. Estruturas ósseas pesadas os tornam robustos. Eles são devoradores de plantas, insetos e carniça — qualquer coisa em que possam enfiar suas garras em forma de foice. Sua técnica de alimentação mais comum é agachar-se ao lado de uma árvore e usar as patas dianteiras para arrastar os galhos para a boca.



Os Bradípodas têm apenas seu tamanho, garras e resistência para protegê-los. Eles também ocasionalmente mordem se ficarem irritados. Eles se tornaram raros em Ytarria à medida que a Grande Floresta desapareceu e as populações humanas aumentaram, e agora são encontrados apenas nas florestas do norte. Eles já foram bastante comuns em Caithness, onde eram caçados com arcos para alimentação e esporte.

ST 27; DX 10; IQ 3; HT 11.
PV 34; Vontade 10; Per 12; Velocidade 5,25; Esquiva 8; Deslocamento 4.
MT +1 (4 hexes); 1.250 kg.

Características: Animal Selvagem; Garras Cegas; RD 3; Semiereto; Tolerância à Temperatura 2.

CAUSTIGUSES

O caustigus é uma das criaturas mais estranhas de Yrth. Embora sapiente, é cruel, bestial e solitário. Eles são encontrados apenas nos Pântanos Ácidos de Solfor, no sul das Terras dos Orcs do sul. Ele é imune ao seu ácido cáustico dos pântanos (veja *Os Pântanos Ácidos*, quadro). Tem uma cabeça humanoide distorcida, sem pescoço e quatro longos braços com grandes mãos em forma de garras. Alguns caustiguses aprenderam a falar Inglês ou o idioma orc — ninguém sabe de quem — mas normalmente consideram os intrusos apenas como presas.

Caustiguses se escondem nos pântanos ácidos com apenas suas cabeças acima da superfície. Quando veem uma vítima, eles estendem a mão e a agarram. Cada braço tem um alcance de 2 hexes e pode usá-los todos de uma vez. Este ataque conta como agarrar (apesar da distância). No turno depois de conseguir agarrar, ele tentará arrastar sua presa para o ácido. Faça uma disputa rápida

de ST, com o caustigus recebendo um bônus de +2 se estiver agarrando sua vítima com três braços, ou +4 para quatro. Se vencer, a vítima é puxada um hex em direção a ele. Qualquer pessoa arrastada para o pântano sofrerá dano de ácido.

Um caustigus é difícil de ferir permanentemente. Danos nos braços (ou no corpo ou nas pernas, embora geralmente estejam debaixo d'água) se regeneram a 1 PV por turno, por braço, a menos que o braço seja completamente decepado. (O que necessitaria 8 PV de dano por corte ou por queimadura.) Sua cabeça é relativamente vulnerável e não pode se regenerar do dano. Além disso, seus olhos sensíveis estão adaptados ao pântano escuro e ele odeia luz forte. Ele tem uma penalidade de -1 nas jogadas de ataque e de DX para cada tocha dentro de 6 hexágonos. Uma mágica Lampejo ou Bola de

Fogo fará um caustigus fugir imediatamente. Na verdade, um caustigus nunca lutará voluntariamente até a morte. No momento em que sente que sua vida está em perigo, ele libera qualquer presa e desaparece sob a superfície do pântano.

ST 14; DX 14; IQ 10; HT 13.
Vontade 10; Per 12; Velocidade 6,75;
Esquiva 9; Deslocamento 6.
MT +0 (1 hex); 100 kg.

Características: Anfíbio; Ataque Adicional 3; Bestial; Braços Adicionais 2; Braços Longos (+2 MT); Garras Cegas; Insensível; Membrana Nictitante 5; Prender a Respiração 5; RD +5 (Limitado, Corrosão); RD 2; Regeneração (Extrema, Não a Cabeça, Apenas 1 PV/segundo para cada parte do corpo); Resistência à Pressão 1; Solitário; Peculiaridade: Totalmente imune aos efeitos do pântano ácido.

Perícias: Furtividade-15; Sobrevivência (Pântano)-14.

DEMÔNIOS

Os demônios são possivelmente a única raça ou espécie conhecida em Yrth que é, *por definição*, maligna. Eles correspondem à descrição dada no **GURPS Magia**, o que significa que não obedecem a regras definidas para sua forma, poderes ou estatísticas de jogo. Quase todos os demônios que chegam a Yrth são invocados deliberadamente, ou chegam graças à magia que deu errado. Eles vêm de algum outro reino que, se não for realmente o Inferno, é aparentemente semelhante. Seu plano de origem não é afetado



Os Pântanos Ácidos

A “água” nesses pântanos escuros é um ácido espesso e viscoso. Use as regras da pág. MB42 e pág. MB428, mas este ácido é bastante fraco; causa apenas 1d-4 de dano por corrosão em um respingo, 1d-2 por segundo na imersão ou 2d+1 se ingerido. Além disso, não afeta a terra, a maioria dos tipos de pedra, vidro e alguns materiais orgânicos, incluindo a estranha vegetação pantanosa e as peles de caustigues e reptantes.

Na verdade, essas peles podem ser moldadas em um recipiente para o líquido, embora os reptantes possam não gostar muito dessa ideia. Reptantes ainda sofrem danos se *ingerirem* o ácido do pântano; os caustigus parecem não ser afetados, mas possuem habilidades regenerativas.

pela natureza do “Sargaço quântico” de Yrth (pág. 26); um teste para invocar ou banir um demônio não tem penalidade. Presumivelmente, viajar para aquele lugar também é relativamente fácil para os não-demônios, embora não seja atraente.

A maioria das religiões em Ytarria, principalmente o Cristianismo e o Islamismo, consideram os demônios como o mal encarnado. Fazer qualquer coisa com eles, exceto matá-los, é pecado. Associar-se com eles também é geralmente estúpido; demônios só querem espalhar sofrimento e ficam muito felizes em trazer mais de sua espécie para cá.

DEMOSQUALOS

Demosqualos podem ser as criaturas mais ferozes nos oceanos de Yrth. Rápidos, com fileiras de dentes afiados em mandíbulas enormes que, quando abertas podem engolir um homem inteiro, eles devoram qualquer coisa e tudo que vem em seu caminho. Eles não temem nada — nem mesmo o grande kraken das profundezas. Eles costumam ir atrás de barcos e são um problema particular perto de fazendas de manatis.

ST 60; DX 13; IQ 2; HT 12.

Vontade 10; Per 10; Velocidade 6,25;

Esquiva 10; Deslocamento 10
(Água).

MT +6 (20 hexes); 11 toneladas.

Características: Animal Selvagem; Audição Subsônica; Dentes Afiados; Golpeador por Contusão (Focinho); Ictioide; Irritabilidade (12); Não Respira (Guelras); Olfato Discriminatório; RD 1; Reflexos em Combate; Resistência à Pressão 2; Sangue Frio (10 °C); Sentido de Vibração.

Perícias: Briga-14; Sobrevivência (Mar Aberto)-14.

DRAGONETES

Um dragonete é uma besta parecida com um dragão com duas pernas, asas, um corpo serpentino e uma cauda longa, farpada e venenosa. Como os dragões, os dragonetes são predadores ferozes e voam bem. No entanto, eles não são sapientes e não têm o sopro de fogo; eles também são lentos no solo. Eles são criaturas diurnas solitárias que raramente chegam perto de terras civilizadas. Aqueles que o fazem são rapidamente caçados. Eles são comuns em áreas montanhosas com florestas, no entanto, especialmente na região de Firuz de al-Haz.

Um dragonete geralmente ataca por cima com sua cauda, então pouisa para agarrar e levar sua presa. A cauda causa danos relativamente limitados, tornando os dragonetes menos eficazes contra oponentes bem protegidos com armaduras. No entanto, eles têm o senso tático para dar um *encontrão* em adversários difíceis para tirá-los da luta por um tempo. Observe que o veneno de dragonete causa perda de PV (metade da qual pode ser evitada com um teste de HT-5) e redução de DX (também resistível com um teste de HT-5).

ST 19; DX 13; IQ 5; HT 12.

Vontade 10; Per 12; Velocidade 6,25;

Esquiva 9; Deslocamento 3.

MT +3 (10 hexes); 475 kg.

Características: Animal Selvagem; Ataque Tóxico 1d (Acompanhamento, Golpeadores; Resistível, HT-5); Atribulação 6 (Penalidade -4 à DX; Prazo Estendido $\times 1,000$; Acompanhamento, Golpeadores); Dentes Afiados; Deslocamento Ampliado 1/2 (Ar; Velocidade 18); Garras Afiadas; Golpeador por Perfuração (Cauda; Fraco); Manuseadores Precários; RD 3; Voo (Alado; Deslocamento Alado 12).

Perícias: Briga-15.

Bestial, mas Inteligente

Algumas “criaturas” listadas aqui, como o caustigus (e em menor extensão o pégaso e o unicórnio), têm níveis de IQ que excedem os de animais normais, ou mesmo se aproximam dos níveis humanos. No entanto, isso não significa que eles sejam necessariamente “inteligentes” para os padrões humanos. Em termos de **GURPS**, eles têm a desvantagem Bestial (pág. MB124) e devem ser representados exatamente como isso é definido.

Essas criaturas não são personagens muito interessantes, mesmo como PdMs, mas podem ser *monstros* terríveis. Eles têm a astúcia para armar ou escapar de armadilhas moderadamente complexas e para adiar a gratificação instintiva se puderem obter um resultado melhor com a espera. Eles também podem ter uma compreensão dos desejos e motivações de outros seres, mas é improvável que se *importem* muito com eles. Esse entendimento apenas permite que eles ameacem, bajulem e manipulem. Eles podem ser “razoáveis” ou “barganhadores” e são capazes de lealdade de um tipo animalesco, mas provavelmente carecem de qualquer senso de “honra” — não porque sejam necessariamente maus, mas simplesmente porque a honra é uma questão de propriedade social.

Os MJs devem se lembrar de que tais criaturas são fundamentalmente estranhas. Eles devem perturbar os PdJs que tentam lidar com eles como algo além de seus oponentes, e eles são muito astutos e obstinados para serem domados. Dito isso, eles podem entender as consequências boas e também as ruins, e um aventureiro que se dá ao trabalho de construir e manter uma relação de trabalho com, digamos, uma montaria pégaso, pode adquirir um aliado formidável.

GRIFOS

Em Yrth, o grifo (pág. MB460) é um predador bastante comum, encontrado em todas as áreas florestais e montanhosas, especialmente a Muralha do Altíssimo, a Grande Floresta e o Bosque do Imperador em Mégalos. Suas penas são usadas por magos em encantamentos. Pode ser treinado usando Adestramento de Animais (Aves de Rapina Híbridas) ou Adestramento de Animais (Felinos Híbridos); veja pág. 225. A penalidade de -3 para Adestramento de Animais mencionada por trabalhar com grifos no **Módulo Básico** é o predefinido para versões não híbridas dessa perícia. Qualquer falha em um teste para controlar um grifo pode ser muito perigosa; as garras afiadas e o bico poderoso podem ser voltados contra o adestrador.

HARPIAS

As harpias parecem ser metade mulher, metade pássaro. Na verdade, não há nada de humano nelas — elas não são sapientes, não usam ferramentas e não falam. Embora não tenham mãos, seus pés apresentam grandes garras. Elas geralmente são encontradas em grupos de cinco ou mais, ativos de dia ou de noite. Elas são mais comumente encontradas nas terras áridas de al-Haz e al-Wazif ou nas áreas montanhosas da Grande Floresta e do Bosque do Imperador.

As harpias têm um prazer bizarro e compulsivo em sujar comida e bebida; o fedor que elas deixam faz com que a maioria dos outros seres fiquem cambaleando, e a comida será completamente intragável. Por outro lado, elas agem como animais predadores agressivos, sem medo de humanos, mas também sem grande interesse em presas humanas. Elas raramente irão prejudicar alguém que não esteja em seu caminho, mas irão atacar violentamente qualquer um que esteja. Pessoas feridas pelas garras de uma harpia devem fazer um teste de infecção (pág. MB444); trate isso como uma ferida com material infeccioso.

Harpas geralmente atacam de cima com suas garras (frequentemente atacando as cabeças dos oponentes). Elas são lutadoras menos eficazes no solo; sua Esquiva cai para 6.

ST 12; DX 13; IQ 5; HT 13.

Vontade 10; Per 12; Velocidade 6,5;

Esquiva 10; Deslocamento 3.

MT +0 (1 hex); 75 kg.

Características: Animal Selvagem; Deslocamento Ampliado 1/2 (Ar; Velocidade 19); Garras Afiadas; Irritabilidade (9); Manuseadores Precários; RD 1; Reflexos em Combate; Voo (Alado; Deslocamento Aéreo 13).

Perícias: Briga-15.

HIDRAS

Uma hidra é uma criatura quase reptiliana muito rara com muitas cabeças, ocasionalmente encontrada nos pântanos costeiros de Cardiel. Claramente mágicas e dadas a atacar humanos à primeira vista, as hidras são consideradas ameaças do mal. Felizmente, a maioria delas permanece escondida em tocas remotas. Seu ciclo de vida e hábitos são desconhecidos; elas podem, na verdade, ser produzidas por algum efeito sobrenatural bizarro. Se alguma se aventurar perto de terras habitadas, eventualmente será caçada, mas a população acertadamente considerará isso um feito heroico.

O corpo da hidra pode aguentar muitos danos, mas não é isso que o torna formidável. Se uma das cabeças de uma hidra for destruída, mais *duas* crescerão em seu lugar, a menos que o atacante imediatamente aplique fogo no ferimento. Sempre que uma hidra toma dano suficiente em uma cabeça ou pescoço para deixar uma criatura normal morta, aquela cabeça murcha e cai. Em três turnos, duas novas cabeças começam a crescer em seu lugar; depois de mais sete turnos, eles atingem o tamanho máximo e podem atacar. A qualquer momento antes que esses 10 segundos acabem, 6 PV (total, não por cabeça nova) de dano por queimadura cauterizarão permanentemente a ferida e murchará ambas as novas cabeças. A hidra tem uma forma da vantagem Durabilidade Sobrenatural; ela morre quando todas as suas cabeças são destruídas e cauterizadas, ou é se receber dano equivalente a -10xPV por ferimentos no corpo. No último caso, as cabeças podem continuar se contorcendo e atacando por vários minutos ou mesmo horas.

Uma hidra pode ter uma ou mais cabeças quando encontrada pela primeira vez (jogue 3d-2 para determinação aleatória); até três podem atacar em qualquer hexágono frontal ou lateral simultaneamente.

ST 18; DX 12; IQ 2; HT 13.

Vontade 13; Per 12; Velocidade 6,25;

Esquiva 9; Deslocamento 6.

MT +1 (3 hexes); 350 kg.

Características: Animal Selvagem; Ataque Adicional 2; Cabeça Adicional (Variação especial — veja a descrição); Durabilidade Sobrenatural; Irritabilidade (9); Presas; Quadrúpede; RD 3; Regeneração (Somente Cabeça, Variação especial — veja a descrição); Restaurar Membros (Somente Cabeça, Variação especial — veja a descrição); Visão Noturna 2.

HIPOGRIFOS

Um hipogrifo tem os quartos traseiros de um cavalo e os quartos dianteiros de um grifo — em outras palavras, a cabeça e as asas de uma águia, com o peito e as patas dianteiras de um leão. Devido à sua constituição semelhante a um cavalo, o hipogrifo é rápido tanto no solo quanto no ar. Como o grifo, ele é *imune* a habilidades que afetam apenas mamíferos ou pássaros. É mágico, e os encantadores valorizam suas penas para uso em mágicas e elixires.

Os hipogrifos são extremamente raros em todos os lugares, exceto na Cordilheira dos Picos Nevados ao norte; mesmo lá, eles não são tão comuns! Um espécime jovem vale \$20.000 ou mais para um treinador, um adulto selvagem vale pelo menos \$10.000. Sua natureza semelhante à de um cavalo significa que eles podem ser domesticados, mas isso requer a perícia Adestramento de Animais (Aves de Rapina Híbridas) ou Adestramento de Animais (Equinos Híbridos), geralmente predefinida de outra especialização; veja pág. 225. No entanto, os hipogrifos raramente se reproduzem em cativeiro, e uma falha crítica em um teste para controlá-los é frequentemente muito perigoso. Eles podem atacar escoiceando com os cascos das patas traseiras, arranhando com as garras das patas dianteiras ou bicando, e o farão se estiverem com raiva ou em pânico.

ST 18; DX 12; IQ 3; HT 12.

Vontade 11; Per 12; Velocidade 6; Esquiva 10; Deslocamento 6.

MT +1 (3 hexes); 325 kg.

Características: Animal Selvagem; Bico Afiado; Cascos (Somente Patas Traseiras); Deslocamento Ampliado 1 (Solo Velocidade 12); Deslocamento Ampliado 1/2 (Ar Velocidade 18); Garras Afiadas (Somente Patas Dianteiras); Quadrúpede; RD 1; Reflexos em Combate; Visão Aguçada 2; Voo (Alado; Deslocamento Aéreo 12).

Perícias: Briga-13.



KRAKENS

Krakens são *enormes* lulas do fundo do mar. Eles continuam a crescer ao longo de suas vidas e, portanto, variam consideravelmente em tamanho — variando de qualquer coisa de apenas 30 metros de comprimento a mais de 100. Seus corpos são aerodinâmicos, com a largura sendo apenas 1/6 do comprimento total. Os detalhes fornecidos aqui são para um kraken *razoavelmente* grande; um espécime pequeno pode pesar 25 toneladas, e ter MT +7, com ST 40, enquanto um verdadeiro pesadelo das profundezas pode pesar centenas de toneladas, com MT +11 ou mais, e ST na casa das centenas. PV são sempre o dobro da ST.

Um kraken atacando um navio normalmente agarra as vítimas do convés com seus tentáculos (trate como uma garra) e as carrega até o bico enquanto executa um ataque de constrição. Observe que dois dos tentáculos têm mais alcance do que os outros oito. Ao atacar algo fora da água, um tentáculo pode atingir um terço de seu comprimento total em altura. Os tentáculos não dispõem de testes de Esquiva, a menos que o corpo do kraken esteja deitado na superfície da água — ele deve ser capaz de ver bem para tentar uma defesa.

Se a vítima parecer muito pesada para um tentáculo levantar, o kraken

lutará com um segundo. Os tentáculos podem mover vítimas ou objetos a uma taxa de um metro por segundo. Alternativamente, um kraken pode simplesmente agarrar um pequeno navio inteiro e tentar arrastá-lo para baixo. Cada tentáculo pode receber dano de até 20% dos pontos de vida totais do kraken antes de ser incapacitado.

Krakens são considerados misteriosos e aterrorizantes pela maioria das raças em Yrth. Embora raramente surjam, e ataquem os humanos com menos frequência, seu comportamento é imprevisível, pois seus ciclos de vida e hábitos são largamente desconhecidos. Existem até lendas de tais monstros serem atraídos para perto da terra por algum impulso estranho ou mágico.

ST 80; DX 13; IQ 2; HT 12.

PV 160; Vontade 11; Per 12; Velocidade 6,25; Esquiva 9; Deslocamento 6 (Água).

MT +9 (70 hexes); 250 toneladas.

Características: Ambidestria; Animal Selvagem; Ataque Adicional 1; Ataque Constrictivo; Audição Subsônica; Bico Afiado; Braços Adicionais 8 (todos os braços são Extraflexível e Fraco, 1/4 ST corporal; dois são Comprido, +2 MT); Deslocamento Ampliado 1/2 (Água, Velocidade 9); Não Respira (Guelras); RD 3; Resistência à Pressão 2; Sangue Frio (10 °C); Sem Pernas (Aquático); Tolerância a Ferimentos (Sem Pescoço, Sem Órgãos Vitais); Visão Noturna 5.

Perícias: Sobrevivência (Mar Aberto)-14.

MARSUPOS

O marsupo é uma besta estranha, comum nas terras áridas de al-Haz e al-Wazif. Um marsupial com uma bolsa voltada para trás, tem cabeça e dentes de lobo, uma cauda longa e flexível, mais parecida com a de um canguru, e um corpo listrado como de um tigre. Os marsupos têm entre 1,50 m e 1,8 m de comprimento, são menores e mais leves do que um lobo de verdade e não são tão rápidos ou coordenados. Eles têm um andar estranho e cambaleante — ou um trotar vagaroso que podem manter por horas, ou um galope fora do comum para quando estão com pressa. Eles também podem pular nas patas traseiras por curtos períodos.

Marsupos se alimentam de pequenos animais que pastam e pássaros terrestres, desgastando suas presas



PdJs Animais

Alguns animais podem ser usados como PdJs em jogos mais caprichosos baseados em Yrth— ou, pelo menos, como Aliados úteis. Modelos para alguns candidatos plausíveis, a Grande Águia, o Cavalo Nobre e a Coruja Sábia, estão na pág. 194. Outras espécies podem ser usadas no tipo certo de jogo. Qualquer criatura pode se tornar inteligente por um acidente mágico ou uma bênção divina — ou pode simplesmente *acontecer*, como acontece nos contos de fadas.

Cada espécie pode receber um modelo racial do MJ, ou as vantagens e desvantagens apropriadas podem ser selecionadas individualmente — mas observe que mesmo um animal excepcionalmente inteligente, treinado em casa e adaptável provavelmente terá mais de desvantagens do que será permitido aos PdJs humanos.

em longas e lentas perseguições. Eles vivem em pequenas cavernas, pilhas de pedras ou no interior de árvores ou troncos ocos, e caçam sozinhos à noite. Eles parecem quase cômicos até que se veja suas mandíbulas poderosas e terríveis dentes. Um marsupo geralmente mata esmagando o crânio de sua presa. As pessoas os consideram mais uma ameaça para os rebanhos do que uma ameaça para os humanos, mas às vezes eles atacam viajantes solitários e podem dar a caçadores descuidados uma surpresa desagradável.

ST 8; DX 10; IQ 3; HT 11.

Vontade 11; Per 14; Velocidade 5.25;

Esquiva 8; Deslocamento 6.

MT +0 (1 hex); 40 kg.

Características: Animal Selvagem; Dentes Afiados; Deslocamento Ampliado 1/2 (Solo, Velocidade 9; Custo Fadiga 2); Olfato Discriminatório; Quadrúpede; RD 1; ST de Golpe +5 (Somente Mordida); Tolerância à Temperatura 1; Visão Noturna 2.

Perícias: Briga-12; Rastreamento-12.

MOAS

Uma ave enorme, que não voa, com boa parte de seus três metros de altura nas pernas e no pescoço, o moa tem penas eriçadas semelhantes a pelos cobrindo seu corpo elíptico, embora seu pescoço serpentino e cabeça achatada em forma de cunha não tenham pena alguma. Embora sua tática favorita seja fugir, os moas são *extremamente* rápidos e perigosos quando encurralado. Suas patas têm garras fortes que podem chutar em um raio de 2 hexes — histórias são contadas de moas estripando cavaleiros montados — e seus bicos são afiados e pontiagudos, com seus pescoços fortes concedendo um poder de ataque formidável.

Moas são onívoros; em suas terras nativas do deserto, eles usam seus bicos para desenterrar tubérculos suculentos e pequenos roedores. Eles são capazes de viver em locais mais acolhedores, mas prosperam naturalmente apenas nas terras áridas de al-Haz e al-Wazif e nas planícies secas de Cardiel. Eles podem ser domesticados, mas sempre permanecem estúpidos, ariscos e perigosos. A perícia adequada é Adestramento de Animais (Aves Gigantes Incapazes de Voar), que predefine ou é predefinida para qualquer outra especialização com um redutor de -6. Qualquer falha por uma margem de 4 ou mais em um teste nesta perícia significa que a criatura ataca seu adestrador. Somente o controle mágico permite que os moas sejam montados.

O ovo de um moa tem mais de trinta centímetros de diâmetro e contém vários litros clara e gema.

ST 20; DX 15; IQ 3; HT 11.

Vontade 10; Per 12; Velocidade 8;

Esquiva 11; Deslocamento 9.

MT +1; 500 kg.

Características: Animal Selvagem; Bico Afiado; Deslocamento Ampliado 1 (Solo, Velocidade 18); Garras Afiadas; Manuseadores Precários; Pernas e Pescoço Compridos (+1 MT); Visão Periférica.

MONCOS

Encontrados em cavernas, bosques profundos e selvas, os moncos se com um imenso globo de geleia marrom em decomposição. Eles se alimentam envolvendo e dissolvendo matéria orgânica, viva ou morta. Embora cegos, os moncos odeiam a luz do sol e só ficam ativos quando não está muito claro. Eles localizam a presa pelo cheiro e vibração. Eles geralmente são solitários.

Moncos são hermafroditas e não são afetados por mágicas comuns de controle de animais, sendo uma forma de vida unicelular. Eles variam consideravelmente em tamanho, de 10 até pelo menos 30 kg, ou até muito mais; os detalhes aqui são para um espécime médio. Para indivíduos maiores ou menores, defina a ST como sendo igual a 1/10 do peso e os PV para 1/3 do peso. (Amostras muito grandes podem ter um MT positivo.)

Os viajantes podem facilmente confundir um monco com um pedaço de terra lamacenta, e os moncos tiram proveito disso. Sua habilidade de camuflagem representa sua capacidade de “se esconder à vista de todos”. Os humanos ou animais muitas vezes só percebem um monco em seu caminho ao pisar nele. Qualquer criatura que toque ou seja tocada por um monco é parcialmente envolvida por seu corpo viscoso (sua capacidade de Retenção) e é atacado por suas ácidas secreções digestivas (seu Ataque Inato). Consequentemente, as vítimas ficam presas ao monco e recebendo 1 ponto de dano por corrosão por turno, que corrói qualquer RD a uma taxa de 1 ponto a cada 5 turnos.

A maioria dos moncos não consegue escalar e são “predadores de emboscada” lentos. Eles são bastante fáceis de matar ou evadir, uma vez detectados (embora tenham que ser cortados em pedaços ou completamente queimados) e, portanto, dependem de ocultação e do fator surpresa. Esses moncos que *conseguem* escalar (acrescente Escalada-12) usam árvores ou paredes de cavernas como plataformas para cair sobre os visitantes.

Embora geralmente se presume que os moncos tenham toda a sabedoria da lama, às vezes eles exibem um grau do que pode ser uma astúcia ou até mesmo uma inteligência totalmente estranha. Alguns espécimes raros têm habilidades mágicas alimentadas por “mana” armazenado em seus núcleos. Eles podem operar uma ou duas mágicas no nível de habilidade 15 e armazenar até 15 pontos de energia para esse propósito, recarregando os pontos gastos a taxa de 1 por hora. Geralmente, presume-se que eles absorvem esses poderes de itens ou seres mágicos digeridos.

ST 4; DX 5; IQ 2; HT 13.

PV 13; Vontade 8; Per 13; Velocidade

3.5; Esquiva 6; Deslocamento 1.

MT 0; 20 kg.

Características: Animal Selvagem; Aversão (Luz solar clara ou equivalente, 1 metro); Cegueira; Ataque por Corrosão 1 ponto (Sempre Ativo; Aura; Ataque Corpo a Corpo, Alcance C); Digestão Universal; Duro de Ouvido; Hipoalergia; Horizontal;

Invertebrado; Manuseadores Precários; Não Dorme; Não Respira (Absorção de Oxigênio); Olfato Discriminatório; Retenção 10 (Sempre Ativo; Aura; Ataque Corpo a Corpo, Alcance C; Chance Única; Inquebrável); Sangue Frio (10 °C); Sem Pernas (Desliza); Sentido de Vibração (Ar); Tolerância a Ferimentos (Homogêneo, Sem Sangue, Olhos, Cabeça, ou Pescoço).

Perícias: Briga-10; Camuflagem-12.

PÉGASOS

Pégasos são cavalos alados tímidos que vivem em vales isolados no norte da Cordilheira dos Picos Nevados e nas Montanhas de Bronze. Eles raramente atacam; se ameaçados, eles simplesmente voam para longe. Seus poderes de voo são parcialmente mágicos e, como acontece com outras criaturas semelhantes, suas penas são valiosas para os encantadores.

Pégasos são surpreendentemente inteligentes e extremamente difíceis de capturar. Eles são impossíveis de domar ou treinar da maneira normal (como com a perícia Adestramento de Animais), tendo inteligência comparável à dos grandes macacos e natureza bastante arisca e cautelosa. Uma abordagem gentil e respeitosa, talvez combinada com magia apropriada, às vezes pode dar a um herói uma montaria maravilhosa, mas um pégaso sempre tem uma mente própria e nunca pode ser encarado como garantido.

ST 20; DX 14; IQ 6; HT 12.

Vontade 11; Per 13; Velocidade 6,5;

Esquiva 9; Deslocamento 7.

MT +1 (3 hexes); 650 kg.

Características: Animal Selvagem; Cascos; Deslocamento Ampliado 1 (Solo, Velocidade 14); Deslocamento Ampliado 1/2 (Ar, Velocidade 19); Mordida Fraca; Quadrúpede; Timidez (Severa); Visão Periférica; Voo (Alado; Deslocamento Aéreo 13).

QUELIDRAS GIGANTES

Quelidras são estranhos mamíferos herbívoros semelhantes a tartarugas, cobertos por placas ósseas resistentes, articuladas sobre a cabeça e a cauda, dispostas numa carapaça sólida cobrindo toda a parte superior do corpo principal do animal. Seus estômagos e abdômen são relativamente macios. Suas caudas são longas, flexíveis e protegidas por placas sólidas e terminam em bolas de espinhos aguçados. Elas

podem atingir os lados ou a retaguarda com uma precisão surpreendente. Quelidras habitam áreas ao sul de Ytarria e são comuns nas planícies de al-Haz.

As quelidras têm cérebro pequeno e são muito lentas, mas são tão bem protegidas que pouca coisa as incomoda. Quando são ameaçadas por problemas, elas geralmente continuam em frente, balançando as caudas para frente e para trás, depois giram para atacar se o problema se recusar a ir embora. Mesmo os predadores mais ferozes podem ser dissuadidos por essa tática, especialmente se houver várias quelidras.

ST 15; DX 12; IQ 2; HT 11.

Vontade 10; Per 10; Velocidade 3;

Esquiva 6; Deslocamento 3.

MT +1 (2 hexes); 250 kg.

Características: Animal Selvagem; Golpeador Muito Perfurante (Cauda; Incapaz de Aparar); Mordida Fraca; Quadrúpede; RD +3 (Somente Cabeça e Cauda); RD +5 (Somente Parte Superior do Corpo); RD 1; Visão Periférica.

TARDÍVAGOS

Tardívagos são animais gigantes parecidos com ursos de incrível ferocidade, que habitam áreas arborizadas de Mégalos e Caithness. Como o nome indica, eles são noturnos; um tardívago sofre o efeito total de Disopia (Hipermetrope) em plena luz do sol, e um efeito reduzido (redutor -1 para jogadas de ataque) mesmo se for encontrado em um covil escuro durante o dia. No entanto, de dia ou de noite, a maioria dos tardívagos atacará ao avistar, agarrando, abraçando e mordendo. Um tardívago geralmente anda de quatro, mas pode ficar de pé nas patas traseiras em combate.

Adestramento de Animais e “Híbridos”

Criaturas como grifos e hipogrifos podem ser treinados usando especializações da perícia Adestramento de Animais, mas ninguém em Yrth atualmente ensina as perícias corretas para qualquer uma dessas feras. Quaisquer tentativas de treiná-los são, portanto, feitas em nível predefinido de outras especializações.

As versões que um aspirante a treinador pode aprender são Adestramento de Animais (Aves de Rapina Híbridas), cujo predefinido é Adestramento de Animais (Aves de Rapina)-3, Adestramento de Animais (Felinos Híbridos), cujo predefinido é Adestramento de Animais (Felinos)-3, ou Adestramento de Animais (Equinos Híbridos), cujo predefinido é Adestramento de Animais (Equinos)-3. Todos os outros predefinidos para qualquer uma dessas três perícias têm um redutor de -6. Veja as descrições de cada animal para saber qual especialização se aplica.

Tardívagos caçam grandes herbívoros da floresta, mas apreciam a carne humana. Eles não conseguem escalar bem, mas derrubam árvores bem grandes para pegar suas presas.

ST 25; DX 12; IQ 4; HT 13.

Vontade 12; Per 11; Velocidade 6,25;

Esquiva 9; Deslocamento 7.

MT +2 (4 hexes); 1 tonelada.

Características: Animal Selvagem; Dentes Afiados; Disopia (Hipermetrope; Garras Cegas; Irritabilidade 9); RD 2; Semiereto; Somente em luz intensa; Tolerância à Temperatura 2; Visão Noturna 8.

Perícias: Briga-14.

UNICÓRNIOS

O unicórnio se assemelha a um cavalo esguio com uma barba de cabra e um chifre branco, afiado e retorcido de um metro de comprimento brotando de sua testa. É uma criatura solitária e reclusa — a maioria das pessoas nunca verá um, e nenhum ser humano jamais viu dois juntos. Não é sábio e não pode falar nenhum idioma humano. Nem é realmente mágico, exceto pelo chifre, embora sua velocidade e vitalidade possam facilmente parecer sobrenaturais. O único habitat conhecido para unicórnios em Ytarria é a Grande Floresta.

As lendas dizem que, em combate, o unicórnio é o animal mais feroz da natureza, e nenhum som é mais horrível do que o seu zurro. A maioria dos contos diz que ele pode ser morto, mas nunca capturado, e que nunca pode ser domesticado. Alguns dizem que ele tem um fraco por mulheres virgens, e colocará a cabeça no colo de uma virgem e se deixará acariciar até adormecer. Nesse ponto, ele pode ser capturado, mas capturá-lo não significará conquistar sua amizade.

O chifre do unicórnio, ou “alicórnio”, é conhecido por ter muitas propriedades mágicas, incluindo neutralizar qualquer veneno em contato. Alicórnios são muito raros e valiosos; um exemplar genuíno valeria pelo menos \$100.000. No entanto, o unicórnio é amado pelos elfos e sagrado para vários cultos pagãos, que o consideram um símbolo e emissário dos deuses. Qualquer pessoa conhecida por estar caçando esta criatura, encontrará a *si mesmo* sendo caçado por alguns oponentes *muito* hábeis, e qualquer um que venda um chifre “novo” pode ter dificuldade em aproveitar os lucros. A maioria dos cultos não se preocupa em perseguir ninguém com um velho ali-

córnio, a maioria dos quais são falsos, de qualquer maneira. Mas eles consideram o assunto de muito mau gosto, e alguns podem decidir desencorajar o comércio. Os cultistas podem procurar unicórnios como um parte de um ritual; apenas avistar a criatura é, para eles, uma experiência mística. Se os unicórnios *são*, na verdade, os agentes da vontade de uma divindade, ou não, são detalhes deixados para os MJs determinarem.

Os unicórnios têm sentidos estranhos e são muito furtivos. Se eles detectam alguém se aproximando, eles geralmente fogem antes mesmo de serem vistos. Se encurralados, eles irão, como as lendas sugerem, lutar feroz-

mente, embora provavelmente aproveitem a primeira oportunidade para fugir se a batalha estiver desfavorável. Um unicórnio luta principalmente com seu chifre, com o qual pode até aparar, embora também possa chutar e morder como um cavalo.

ST 20; DX 15; IQ 5; HT 14.

Vontade 13; Per 18; Velocidade 9;

Esquiva 12; Deslocamento 9.

MT +1 (3 hexes); 500 kg.

Características: Animal Selvagem; Cascos; Deslocamento Ampliado 1 (Solo, Velocidade 18); Golpeador por Perfuração (Comprido, +1 MT); Mordida Fraca; Quadrúpede.

Perícias: Briga-18; Furtividade-18.

DRAGÕES

Enormes, inteligentes e impossivelmente longevos, os dragões são criaturas que cospem fogo de terrível beleza. Eles são, por todos os relatos disponíveis, nativos de Yrth... pelo menos, não há relatos confiáveis de uma época anterior aos dragões. Dada sua natureza descaradamente mágica, eles podem muito bem ter sido o produto, acidental ou deliberado, de alguma era antiga de alta magia. Se os próprios dragões sabem, eles não dizem.

Os dragões têm dois sexos, mas distinguir um macho de uma fêmea é um exercício para os mais eruditos ou mais imprudentes. Os dragões acasalam-se com pouca frequência, às vezes impedidos por instintos erráticos, mas com mais frequência em busca de aliança política; suas ninhadas chegam a uma dúzia de ovos. Um dragão recém-nascido, do tamanho de um homem, com total mobilidade, autossuficiente e fluente em seu idioma racial. Alguns dragões nunca conseguem eclodir para fora do ovo; ovos de dragão são poderosamente mágicos, e aventureiros insanamente corajosos às vezes os roubam para vender aos magos.

Um dragão recém-nascido sai em busca de seu próprio território. A maioria dos filhotes morrem nas mãos de humanos, anões, monstros ou outros dragões, mas os mais espertos e sortudos sobrevivem.

Os dragões crescem, envelhecem e amadurecem em sabedoria no processo. Eles nunca se enfraquecem ou se rendem à senilidade; eles são considerados imortais, sucumbindo apenas à violência. Criaturas excepcionalmente mágicas, eles aprendem mágicas uns

com os outros e, ocasionalmente, com poderosos magos de outras raças. As recompensas potenciais de tais arranjos podem persuadir os dragões a traficar com seres inferiores, e os humanos a correr o risco de lidar com criaturas que poderiam engoli-los com duas mordidas. Os dragões também aprendem por meio de pesquisas e experimentos, caso em que podem empregar ou escravizar servos humanoides para cuidar de detalhes tediosos ou simplesmente fornecer mão-de-obra. Um dragão adulto pode conhecer dezenas de mágicas, mas eles geralmente se concentram em aumentar seu nível de habilidade, ao invés de adquirir um amplo leque. Embora eles possam usar palavras e gestos de suas garras e caudas para operar mágicas, alguns preferem aprendê-las com NH 20 ou melhor, para que possam operá-las sutilmente, sem rituais visíveis.

Exceto pela Aptidão Mágica em si, seus poderes não são afetados por mana alto ou baixo, mas eles sofrem terrivelmente em áreas de mana nulo, adoecendo rapidamente e morrendo. Porém muitos *preferem* áreas de mana baixo porque os magos são menos propensos a atacá-los ali. Os dragões são, portanto, encontrados com mais frequência nos Atóis Gêmeos, na Grande Floresta e nas partes ao norte da Cordilheira dos Picos Nevados. Eles tendem a viver em áreas montanhosas, mas chamarão de lar qualquer lugar que lhes interesse. Há rumores de que alguns podem assumir outras formas e viver entre as raças mais sociais (veja pág. 145 e 153). Se o fazem por razões políticas, preferências pessoais ou simplesmente por esporte, geralmente ninguém sabe.

Dragões nunca poderiam ser comuns em um ambiente. É necessário um grande território para alimentar um; um dragão adulto pode comer duas vacas por semana e se alimenta até de elefantes para variar. Até um filhote come tanto quanto um homem. Eles podem reduzir suas necessidades colocando-se deliberadamente em uma espécie de sono prolongado, mas a maioria se sente insegura fazendo isso por muito tempo: os inimigos podem tirar vantagem. A maioria nutre um gosto por tesouros, mas isso pode assumir a forma de uma ganância violenta, conhecimento refinado ou paranoia mesquinha. Alguns eventualmente superam esses instintos aparentemente grosseiros.

Os dragões são inteligentes o suficiente para entender os limites de longo prazo de seu suprimento de alimentos, territoriais o suficiente para não gostar de ter outros dragões por perto e orgulhosos demais para adotar ideias como agricultura. Aqueles que vivem muito próximos dos outros, inevitavelmente acabam lutando, geralmente mais cedo do que mais tarde... mas “mais cedo” para dragões pode ser muito tempo em termos humanos, já que os rivais procuram por posições mais vantajosas e negociam com outros vizinhos. Os dragões estão bastante dispostos a formar grupos uns com os outros, mas as negociações... quem escolhe primeiro o tesouro do alvo, quem fica com quanto de suas terras... pode levar décadas. Isso explica em parte a relativa falta de dragões verdadeiramente antigos — os jovens eventualmente se amotina contra eles.

Ainda assim, os dragões têm uma sociedade. Todo dragão que passou da idade de bebê conhece todos os outros dragões, pelo menos por reputação, e às vezes eles se encontram pacificamente... para conspirar, para compartilhar conhecimento, ou apenas para ter a companhia de um quase igual.

Os dragões roubam terras e gado dos homens, cavernas e ouro dos anões, e floresta e caça dos elfos. A maioria das raças sencientes, portanto, os considera inimigos. Mesmo nos tempos antigos, a população de dragões era mantida baixa por disputas territoriais e ocasionais heróis elfos ou anões em busca de vingança. Desde o Cataclismo, os dragões foram gradualmente exterminados em regiões povoadas. Nenhum jovem dragão pode esperar sobreviver por muito tempo em terras humanas; apenas um dragão ancião chegando inesperadamente é capaz de vencer os guerreiros locais. Esse monstro pode até mesmo se estabelecer na região e triunfar, pilhando à noite ou exigindo tributo.

A maioria dos dragões são inteligentes o suficiente para *não* seguir essa estratégia, já que campeões eventualmente são chamados para a batalha. Se dezenove morrem de morte queimados, ainda assim o vigésimo aparecerá. Ou, pior, um exército humano com uma unidade mágica sitiárá seu covil. Mais cedo ou mais tarde, o dragão deve retornar ao deserto, encontrar novas terras para aterrorizar — ou morrer. Os estudiosos estimam que cerca de 500 dragões vivam em Yrth, mas dadas as complexidades da sociedade dos dragões, a facilidade com que eles podem voar grandes distâncias e o fato de que muitos podem estar hibernando em covis isolados, ninguém pode ter certeza.

Negociando com Dragões

Nem todos os dragões são saqueadores hostis; alguns estão dispostos ao diálogo. É difícil convencer as pessoas de que esses dragões são sinceros, mas acontece. As motivações variam de dragão para dragão: alguns se preocupam apenas com comida e tesouro, enquanto outros veem os benefícios da barganha e da cooperação — ou pelo menos, do emprego de agentes humanoides. Embora um exército humano seja uma das poucas coisas que um dragão realmente teme, às vezes eles podem ser persuadidos a participar de guerras. As lendas falam mesmo de grandes heróis que *montaram* dragões para a batalha. Os juramentos dos dragões, não feitos levemente, quase sempre podem ser confiáveis; eles *são* criaturas orgulhosas e uma reputação não-confiável torna as coisas difíceis ao longo dos séculos.

A melhor maneira de abordar um dragão é ser muito educado e oferecer um tesouro. A comida é bem-vinda, mas apenas um dragão jovem ou muito faminto será apaziguado apenas por comida. As ameaças provavelmente serão enfrentadas com raiva e violência.

A propósito, os anões são a única raça que confia menos nos dragões do que os humanos. Os reptantes, por outro lado, os consideram respeitosamente, o que é retribuído integralmente; além de sua Reputação, os reptantes ignoram o Estigma Social de um dragão.

Para obter mais informações sobre como usar dragões em jogos, consulte **GURPS Dragões**.



MODELOS

Como cada dragão deve ser tratado como um indivíduo distinto com habilidades e interesses únicos, a espécie é apresentada aqui como um conjunto de modelos raciais, cada um cobrindo um tamanho e faixa etária. Observe que todos os valores são diretrizes, não regras rígidas; um dragão pode ser grande ou pequeno, gordo ou magro, inteligente ou estúpido para sua idade.

A Metacaracterística Dragão

Todos os dragões Yrth têm as seguintes características: Aptidão Mágica 3 [35]; Dependência (Mana, Muito Comum, Constante) [-25]; Estigma Social (Monstro) [-15]; Golpeador por Contusão (Cauda; Comprido, +1 MT; Incapaz de Aparar) [8]; Horizontal [-10]; Idade Imutável [15]; Manuseadores Precários [-30]; Percepção +2 [10]; Pernas Adicionais (Quatro Pernas) [5]; Reputação ("Horror das cavernas, pior ladrão de tesouros"; -2 entre anões) [-5]; Reputação ("O mais nobre entre os escamados"; +1 entre reptantes) [1]; Solitário (15) [-2]; Voo (Alado, -25%) [30]. *17 pontos*.

Todos os dragões também têm garras, dentes, armadura e (geralmente) um ataque de sopro flamejante, e a maioria tem outras características em comum, mas esses detalhes variam com a idade.

Dragão Bebê

29 pontos

Um dragão infantil, talvez recém-saído do ovo, tem cerca de 2 m de comprimento e pesa 75–100 kg.

Modificadores de Atributos: ST +3 (Manuseadores Precários, -40%; [18]; DX -1 [-20]; HT +2 [20].

Modificadores de Características Secundárias: Velocidade Básica -1 [-20].

Vantagens: Ataque por Queimadura 1d (Custa Fadiga, 2 PF, -10%; Jato, +0%; Alcance Reduzido, 1/5, -20%) [4]; Dentes Afiados [1]; Dragão [17]; Garras Afiadas [5]; Membrana Nictitante 1 [1]; RD 1 (Sem Armadura, -40%) [3].

Dragão Jovem

133 pontos

Este é um dragão de cerca de 20 anos, que sobreviveu à perigosa fase da primeira infância e provavelmente está estabelecendo seu próprio covil. É uma criatura de 4 hexes pesando 250–400 kg.

Modificadores de Atributos: ST +8 (Manuseadores Precários, -40%; Tamanho, -10%) [40]; DX +1 (Manuseadores Precários, -40%) [12]; IQ +1 [20]; HT +3 [30].

Modificadores de Características Secundárias: MT +1; PF +2 [6]; Velocidade Básica -1 [-20].

Vantagens: Ataque por Queimadura 1d (Custa Fadiga, 2 PF, -10%; Jato, +0%; Alcance Reduzido, 1/2, -10%) [4]; Controle do Metabolismo 2 [10]; Dentes Afiados [1]; Dragão [17]; Garras Afiadas [5]; Membrana Nictitante 2 [2]; RD 2 (Sem Armadura, -40%) [6].

Dragão Adolescente

234 pontos

Este espécime tem talvez um século de idade, provavelmente estabelecido tanto em seu covil quanto na sociedade dracônica. É uma criatura de 7 hexes pesando 400–750 kg.

Modificadores de Atributos: ST +13 (Manuseadores Precários, -40%; Tamanho, -20%) [52]; DX +2 (Manuseadores Precários, -40%) [24]; IQ +2 [40]; HT +3 [30].

Modificadores de Características Secundárias: MT +2; PF +5 [15].

Vantagens: Ataque por Queimadura 2d (Sopro; Custa Fadiga, 2 PF; Jato; Distância 5) [8]; Controle do Metabolismo 6 [30]; Dentes Afiados [1]; Dragão [17]; Garras Afiadas [5]; Membrana Nictitante 3 [3]; RD 3 (Sem Armadura, -40%) [9].

Dragão Adulto

338 pontos

Este é um dragão depois de vários séculos, um monstro de 10 hexes pesando 750–1.250 kg, com pouco a temer, exceto rivais dracônicos ou heróis muito poderosos.

Modificadores de Atributos: ST +16 (Manuseadores Precários, -40%; Tamanho, -30%) [48]; DX +3 (Manuseadores Precários, -40%) [36]; IQ +4 [80]; HT +4 [40].

Modificadores de Características Secundárias: MT +3; PF +10 [30].

Vantagens: Ataque por Queimadura 3d (Sopro; Custa Fadiga, 2 PF; Jato) [14]; Controle do Metabolismo 8 [40]; Dragão [17]; Garras Pontudas [8]; Membrana Nictitante 5 [5]; Presas [2]; RD 6 (Sem Armadura, -40%) [18].

Dragão Monstruoso

444 pontos

Isso representa um dragão de fogo verdadeiramente lendário, provavelmente com mais de mil anos de idade — e provavelmente um pouco estranho. Ele cresceu para mais de 14 hexes de tamanho e mais de 1.500 kg.

Modificadores de Atributos: ST +22 (Manuseadores Precários, -40%; Tamanho, -40%) [44]; DX +4 (Manuseadores Precários, -40%) [48]; IQ +6 [120]; HT +5 [50].

Modificadores de Características Secundárias: MT +4; PF +20 [60].

Vantagens: Ataque por Queimadura 4d (Sopro; Custa Fadiga, 2 PF; Jato) [18]; Controle do Metabolismo 9 [45]; Dragão [17]; Longas Garras Pontudas [11]; Membrana Nictitante 6 [6]; Presas [2]; RD 7 (Sem Armadura, -40%) [21]; Reputação (“Personificação do infinito”; +1 entre elfos) [2].

Dragões em Combate

Dragões lutam *inteligentemente*, embora alguns possam sucumbir à fúria intrínseca da batalha. Eles usam garras, dentes, força e quaisquer mágicas aplicáveis, bem como seu sopro; dragões mais velhos usam mais as chamas, pois não apenas têm um alcance melhor, mas também podem poupar mais fadiga. Qualquer um que atacar um dragão por trás provavelmente se tornará o alvo de um golpe com a cauda; os dragões costumam mirar baixo, para varrer as pernas de um oponente — ou o cavalo — debaixo dele, dando ao dragão tempo para lidar com qualquer inimigo que esteja à frente.

VARIAÇÕES DE DRAGÕES

Além de monstros dracônicos como dragonetes (pág. 221), há relatos ocasionais de monstros semelhantes a dragões em Yrth que não se encaixam no modelo padrão. Eles podem ser mutantes mágicos ou vítimas do Cataclismo de algum outro mundo. Alguns parecem ser simplesmente dragões “deficientes”; por exemplo, alguns parecem nascer sem a capacidade soprar fogo, mas sobrevivem até a idade adulta de qualquer maneira, graças à força bruta, astúcia ou magia. Diz-se que alguns dragões seguem caminhos mágicos incomuns que afetam radicalmente seu físico, dando-lhes uma aparência exótica e poderes estranhos.

A maioria das “variações de dragões” não tem asas e chamas; alguns têm a vantagem Ataque Constritivo, ou possuem mordidas venenosas poderosas (um Ataque Tóxico com Acompanhamento) ou a habilidade de cuspir veneno (um Ataque Tóxico ou Corrosivo com Jato e frequentemente Agente de Contato). Alguns são anfíbios; alguns até preferem a vida subaquática.

Dragões como PdJs

Os dragões são inteligentes e adaptáveis, o que teoricamente os torna utilizáveis como PdJs. No entanto, eles também são grandes, poderosos e considerados com extrema preocupação pela maioria das outras espécies, o que limita sua utilidade em muitos tipos de campanha. Até mesmo um dragão bebê de baixa pontuação tem poucas chances de sobreviver em contato com a humanidade (ou goblins, orcs, anões ou elfos negros)... e as raças humanoides estão por toda parte agora.

Personagens dracônicos provavelmente se sentirão mais confortáveis em aventuras tradicionais de “espada e feitiçaria” na selva, em que lutadores experientes de todas as formas e tamanhos lutam contra monstros e bandidos em busca de tesouro e glória, ou jogos de “100% dragões” lidando com relacionamentos e política interna sociedade dos dragões. Se o MJ sugeriu tal campanha, geralmente é injusto forçar os jogadores a tentarem se dar bem na civilização humana com muita frequência ou por muito tempo, mas o cenário ocasional em que tais dragões são forçados a lidar com as limitações de sua forma e natureza pode ser divertido. Veja **GURPS Dragões** para muito mais informações, e pág. 145 para um exemplo de um personagem dragão escondido na sociedade humana.

ANIMAIS DOMÉSTICOS

Como aldeias inteiras foram trazidas pelo Cataclismo, os humanos em Yrth naturalmente criam muitos animais familiares. Algumas espécies nativas também foram domesticadas. Poucos outros seres inteligentes em Yrth compartilham o interesse humano por animais domésticos (uma das maiores

vantagens da humanidade), e aqueles que o fazem tomaram emprestadas tanto técnicas humanas quanto espécies domesticadas por humanos. Veja as págs. MB459–460 para detalhes de várias espécies.

CAMELOS

As tribos descendentes de Árabes no sul de Ytarria ainda sabem o valor do camelo em ambientes desérticos — e ainda praguejam sempre que têm que persuadir os animais oscilantes e cuspidores a fazerem qualquer coisa.

Pequenos Animais Domésticos

Além das espécies maiores descritas aqui, os fazendeiros e pastores Yrthianos mantêm uma grande variedade de pequenas criaturas, principalmente de origem terrestre. Galinhas, gatos e porcos (raças especialmente menores) são comuns e às vezes encontramos espécies mais exóticas, pelo menos como animais de estimação. Os criadores criam pombos e rolinhas para comer, geralmente nos sótãos de grandes casas ou em pombais independentes. Além disso, os pombos-correio são usados, tanto como carregadores de cartas de rotina para locais inconvenientes, quanto para enviar mensagens para dentro e para fora das fortalezas sitiadas.

Os cães são comuns e, embora as raças encontradas em Yrth não sejam familiares na Terra, suas funções básicas — pastorear, caçar, guardar, ocasionalmente servir como animais de estimação — garantem que a gama geral de formas e tamanhos seja praticamente a mesma. Os Sahudenses criam uma dessas raças como animal de alimentação, embora seja uma iguaria cara. Cavaleiros e nobres em áreas Cristãs geralmente valorizam muito seus cães de caça, enquanto os Muçulmanos desprezam todos os cães como necrófagos imundos.

O esporte da falcoaria também é comum, com vários tipos de pássaros (alguns nativos, alguns da Terra) com uso bastante difundido. Os tipos de uso dependem da presa e dos costumes locais. Em Mégalos, existem leis rígidas que regem quais classes sociais podem possuir quais pássaros. Os exércitos sitiando às vezes empregam falcoeiros para interceptar os pombos-correio de seus inimigos.

Além de sua capacidade de passar dias sem água, a virtude dos camelos é que podem carregar muito mais peso do que um cavalo de tamanho semelhante, embora com sua costureira falta de boa vontade. No entanto, ao contrário dos cavalos, eles não se permitirão trabalhar até a morte.

CAPREAS

Capreas são criaturas parecidas com cabras nativas de Yrth. Elas têm presas curtas e grossas enroladas ao lado da boca, usadas para extrair comida de locais que de outra forma seriam inacessíveis. Elas prosperam nas áreas mais sombrias, aparentemente capazes de comer qualquer coisa que a natureza oferece. As capreas fornecem um leite fino e nutritivo (geralmente transformado em queijo de caprea), pelos longos e fibrosos que podem ser transformados em tecidos quentes (lã de caprea) e uma carne dura e rijá cujo sabor foi desfavoravelmente comparado ao de couro.

ST 11; DX 11; IQ 3; HT 12.
Vontade 11; Per 12; Velocidade 5,75;
Esquiva 8; Deslocamento 7.
 MT +0 (1 hex); 90 kg.

Características: Animal Doméstico; Cascos; Golpeador por Contusão (Presas; Não Pode Aparar); Mordida Fraca; Quadrúpede; Visão Periférica.
Perícias: Sobrevivência (Montanhas)-12.
Custo: \$400.

CAVALOS

Os cavalos são tão importantes para o transporte e a guerra em Yrth como em qualquer outro lugar. Todos os tipos descritos na pág. MB459-460 existem; cavaleiros com armadura montam cavalos de guerra pesados, enquanto bandidos preferem montarias mais leves e mais rápidas, e alguns membros tribais e batedores usam algo próximo a um pônei, para agilidade e versatilidade. As mulas são indispensáveis aos mercadores.

GADO

Vários tipos de gado são encontrados em muitas partes de Ytarria, muitas vezes sendo usados para puxar arados ou cargas pesadas, ou como fonte de leite. Eles também são criados para produzir carne, embora a carne bovina seja um luxo na maioria das terras. Use as estatísticas de gado na pág. MB460; vacas leiteiras são um pouco menores e mais fracas.

MANATIS

Os manatis não são realmente peixes, mas grandes mamíferos que vivem em lugares rasos e arenosos ao longo da costa, se alimentando de algas marinhas. Eles têm faces atarracadas e feias cobertas com pelos hirsutos, membros anteriores grossos e ossudos usados para cavar e dar estabilidade (Alcance C, e não podem chutar com eficácia) e corpos longos e encaroçados que terminam em uma cauda achatada como das baleias. Sua pele é rijá e coriácea, com uma grossa camada de gordura por baixo. Seu único ataque é uma rabeada ineficaz com a cauda.

Os manatis são fáceis de domesticar, com um pouco de engenhosidade. Os criadores mais engenhosos descobriram que, além do rico leite rico que fornecem, sua carne é macia e saborosa, e a camada de gordura sob a pele dura pode ser usada para fabricar óleos úteis.

ST 26; DX 9; IQ 3; HT 11.
Vontade 10; Per 12; Velocidade 3; Esquiva 6; Deslocamento 3.
 MT +1 (3 hexes); 1.100 kg.

Características: Anfíbio; Animal Doméstico; Golpeador por Contusão (Cauda; Desajeitado -2; Fraco); Deslocamento Ampliado 1 (Água, Velocidade 6); Horizontal; Incapaz de Chutar; Manuseadores Precários; Mordida Fraca; Prender a Respiração 4; RD 3; Resistência à Pressão 1; Sentido de Vibração (Água); Tolerância à Temperatura 2.

Custo: \$800.

MERINOS NEGROS

Os merinos (ou “merinos negros”) são pequenos herbívoros, muito parecidos com ovelhas. Sempre preto, seu pelo é espesso, de boa qualidade e fácil de fiar, tornando-o um dos têxteis favoritos em todo Ytarria. Sua carne é deliciosa. Na verdade, a maioria dos fazendeiros preferem eles às ovelhas — por seu vigor excepcional, senão outra coisa — embora um número suficiente de pessoas prefira as espécies da Terra, ou valorizem sua lã branca, para que as ovelhas ainda sejam reproduzidas e criadas.

ST 9; DX 13; IQ 3; HT 12.
Vontade 10; Per 12; Velocidade 6,25;
Esquiva 9; Deslocamento 8.
 MT +0 (1 hex); 50 kg.

Características: Animal Doméstico; Cascos; Mordida Fraca; Quadrúpede; Visão Periférica.
Custo: \$300.

CAPÍTULO SETE

CAMPANHAS

EM YRTH

As portas da sala do trono se abriram e Varlak, o Homem do Norte, conduziu seu bando com pressa. Um guarda ogro avançou vindo das sombras, o machado erguido lá no alto, mas caiu com um par de flechas élficas em seu coração. Varlak olhou em volta, sua lâmina pronta, mas não viu nenhum outro inimigo.

“Onde você está, necromante?” ele exigiu, gesticulando com o amuleto em sua mão esquerda. “Suas mágicas não podem funcionar agora! Você tirou muito da minha vida para escapar de mim! Eu virei o rosto daquele que jurei matar!”

“E que mal eu fiz a você?” A voz provocadora — familiar a Varlak pelos envios mágicos que recebera — ecoou do outro lado da sala, onde a escuridão parecia se reunir em torno do trono sombrio. Calmo e uniforme, não revelou nada sobre o locutor.

Os arcos instantaneamente se viraram para aquela direção, mas Varlak deu um comando para aguardar. Ele queria verdades antes de se vingar. “Que mal?” ele chorou. “Dez longos anos atrás, seus orcs animais de estimação queimaram uma vila na costa de Araterre. Talvez você tenha esquecido; foram apenas mais algumas mortes entre muitas, para um necromante. Mas aquela aldeia era o lar da mulher que era dona do meu coração. Desde então, tenho seguido sua trilha por desertos e mares, e desmantelado uma dúzia de seus esquemas — hoje, você vai pagar por esse assassinato.”



“Ah sim. Eu me lembro.” De repente, a voz não estava mais calma ou uniforme; parecia contente. Tão repentinamente, as sombras diminuíram. O necromante se inclinou para frente e sorriu — um sorriso que Varlak considerou sagrado por tantos anos. “Era uma pequena vila enfeitada, e eu precisava escapar dela. Minhas saudações novamente, amado,

e meus agradecimentos; sua paixão me lisonjeia...”

Yrth foi projetado como um cenário, não apenas pelas locações, mas para campanhas... sequências estendidas de histórias com os mesmos heróis e muitos dos mesmos vilões. Este capítulo examina algumas maneiras de criar essas epopeias.

ESTILOS DE JOGO

Para começar, qualquer campanha terá um estilo ou um “sabor”. Isso pode mudar de cenário para cenário — um pode ser trágico, outro cômico, outro melodramático e assim por diante — mas geralmente é sábio buscar alguma consistência, pelo menos para que os jogadores possam criar personagens apropriados. Por exemplo, nobres espadachins e magos de combate funcionam bem em contos de alta fantasia de batalhas espetaculares e missões épicas,

mas podem ficar deslocados em histórias mais sutis de intriga urbana e ambiguidade moral, enquanto malandros autoindulgentes e eruditos caprichosos, totalmente apropriados para jogos de baixa fantasia cômica, podem parecer deslocados em cenários sombrios e horríveis.

ALTA FANTASIA

Alta fantasia é a forma “grandiosa” do gênero, cheia de grandes buscas e

magia enigmática. Isso pode não parecer se encaixar muito bem em Yrth, com suas arestas realistas e mágicas bem documentadas — mas isso é apenas uma questão de mentalidade.

Talvez a chave para explorar a alta fantasia seja que os PdJs (e seus oponentes) devem ser poderosos, com altos valores em pontos. Eles podem muito bem ter acesso a toda a gama de poderes mágicos. Isso os torna excepcionais em Yrth, mas eles *deveriam mesmo* se desta-

car da multidão. Ainda assim, o MJ tem todo o direito de manter algumas maravilhas reservadas para mais tarde.

Os cenários possíveis para alta fantasia incluem os Atóis Gêmeos e os limites mais selvagens de Cardiel, ambos suportando magia poderosa, monstros estranhos e conflitos titânicos. No entanto, também é possível levar um jogo de alta fantasia de cavalaria numa região de mana baixo como Caithness de baixo mana, especialmente devido à presença de “pontos quentes” de mana alto ocupados por magos poderosos e imprevisíveis. O cavaleiro de armadura brilhante também é uma imagem poderosa de alta fantasia.

BAIXA FANTASIA

Como um mundo semelhante à Terra, onde a magia é razoavelmente bem compreendida e não *parece* ter afetado muito a paisagem, Yrth é notavelmente adequado para jogos de “baixa fantasia”. Caithness é particularmente adequado; o mana baixo local mantém a magia restrita. No entanto, outras regiões também servem, se a magia de fácil utilização for mantida sob controle pela relativa escassez de magos e os riscos inerentes de falhas críticas das operações. Para a maioria das pessoas que vivem em Tredroy, Mégalos ou Bannock, as preocupações rotineiras da vida são muito parecidas com as de nosso próprio mundo: conseguir um emprego, fazer amigos, pagar impostos. Se as pessoas têm relações ocasionais com mágicos ou goblins, isso torna a vida mais variada, mas elas não veem isso como algo realmente *estranho*. Da mesma forma para eles, aventurar-se pode ser uma carreira arriscada que promete altos retornos, ou uma necessidade indesejável quando confrontado com uma guerra ou um monstro.

PdJs em jogos de baixa fantasia podem ter baixos valores de ponto de partida e acesso limitado a magias (que eles ainda podem entender e usar para efeito total). No entanto, também é possível ter heróis competentes, ricos ou de alto status em tais contos, portanto, valores de pontos mais altos podem ser razoáveis. Não são personagens *poderosos* como esses que quebram o molde da baixa fantasia, são os *estranhos*. Um monge budista místico é um personagem razoável para um jogo de intriga social ambientado em Sahud, mas em uma vila Cardielense que está sofrendo ataques de trolls e é governada por um inapto senhor local, ele só vai confundir a questão. Se os jogadores desejam interpretar uma ampla gama de personagens estranhos, é melhor optar por alta fantasia ou espada e feitiçaria.

ESPADA E FEITIÇARIA

Os contos clássicos de espada e feitiçaria colocam as espadas nas mãos dos heróis, que geralmente são guerreiros bárbaros, enquanto mantêm a magia misteriosa e bastante sinistra — principalmente uma ferramenta para vilões. Tratamentos mais sofisticados permitem mais feitiçaria do lado dos heróis, ao mesmo tempo que a mantém estranha e um pouco duvidosa. A ênfase na ação significa que os magos PdJs devem exercer algumas magias ofensivas e defensivas rápidas e eficazes, para que não caiam sob a carga de algum inimigo bárbaro incômodo. Alternativamente, eles podem ser bons com uma lâmina, mantendo a magia sutil como seu ás na manga.

Um obstáculo com a espada e a feitiçaria em Ytarria é que a maior parte da superfície da terra foi explorada e grande parte dela está sendo cultivada. Há poucas regiões verdadeiramente selvagens para se explorar. Ainda assim, existem as florestas do centro de Ytarria e as terras estranhas ao oeste e ao sul. Além disso, esses espadachins precisam de civilizações para visitar e saquear; impérios decadentes fazem parte do estilo. Na verdade, tramas de espada e feitiçaria podem ser feitas em quase qualquer lugar do continente; o comportamento é mais importante do que a geografia.

Dito isso, algumas áreas são especialmente apropriadas. Os Territórios dos Nômades são a *terra natal* ideal para espadachins musculosos, enquanto a Ilha Bilit é uma terra de templos enormes onde seitas sangrentas adoram deuses sombrios — os heróis devem visitá-los pelo menos uma vez para derrubar uma estátua enquanto se apropriam indevidamente de um saco de joias. Araterre produz lutadores mais *sofisticados*, com lâminas mais leves e movimentos mais graciosos, mas se eles escolherem vagar pelo mundo testando-se contra a feitiçaria, tudo bem. Tredroy é uma verdadeira cidade de espadas e feitiçaria, com sua sofisticação excessiva, governo dividido e mercadores ricos que precisam urgentemente de guardas contratados para protegê-los contra mestres ladrões. A cidade de Mégalos, por outro lado, é mais perigosa — um lugar de arenas de gladiadores, governantes loucos pelo poder e magias impiedosamente *eficientes*.

FANTASIA SOMBRIA

“Fantasia sombria” é principalmente uma questão de *ambientação*. A magia neste estilo é especialmente misteriosa e sombria. Pode ser limitada a PdMs, ou os PdJs podem ter algumas mágicas como defesa contra o mal sobrenatural. De outro modo, eles podem aprender magia “para combater fogo com fogo”, com risco eterno para suas almas.

Yrth é um bom cenário para campanhas de fantasia sombria, mas ajustá-las corretamente requer um certo grau de avaliação. Os PdJs devem começar com níveis de poder modestos, embora não tão modestos a ponto de se tornarem vítimas do primeiro monstro ou mago sombrio que encontrarem. Seu acesso à magia pode estar sujeito ao veto do MJ. Provavelmente é importante que eles tenham raciocínio rápido e sabedoria para saber quando se esquivar ou correr. A fantasia sombria *pune* o heroísmo teimoso, embora recompense uma vontade forte combinada com um julgamento sensato.

Estilos Mistos

É perfeitamente possível para uma campanha misturar e combinar estilos, especialmente entre locações diferentes. Por exemplo, uma saga de baixa fantasia pode incluir incidentes horríveis e negativos que a levam ao reino da fantasia sombria, enquanto momentos mais leves em uma campanha de espada e feitiçaria podem virar levar à comédia. É até possível, digamos, um jogo de alta fantasia apresentar momentos de baixa fantasia, quando a magia em uso é limitada e “caseira” e as questões em jogo são mais pessoais, permitindo algum desenvolvimento discreto do personagem. Isto é bom; dá ao jogo uma sensação de “luz e sombra” em vez de um estilo de uma nota só.

Também é perfeitamente possível que uma campanha mude gradualmente de estilo para estilo à medida que avança. Se tanto o MJ quanto todos os jogadores entenderem que é isso que está acontecendo e concordarem com a mudança, essa pode ser uma boa maneira de evitar o tédio e o esgotamento.

Esses jogos podem ser ambientados na maioria das partes de Ytarria, mas o MJ deve retratar o cenário de forma adequada. Por exemplo, a fantasia sombria ambientada em Caithness apresenta bosques sombrios cheios de criaturas desconhecidas. Os camponeses se amontoam em suas cabanas enquanto as *coisas* circundam a luz do fogo, e os magos meio loucos encerram-se em torres impetráveis estudando tomos blasfemos. Os cavaleiros e aristocratas são arrogantes e amorais, presos em uma guerra civil sem sentido que está devastando o campo, ou têm pouco poder e são inseguros, tentando cuidar de seus camponeses em face de ameaças desconhecidas de todos os lados. Da mesma forma, as nações Muculmanas se tornam terras de estranheza “gótica Árabe”, Tredroy é uma cidade de becos sombrios, assassinos implacáveis e rixas brutais, e os Territórios dos Nômadeiros estão cheios de mortes repentinas e sem sentido e de cultos sedentos de sangue. Mégalos requer poucas mudanças; é um império sombrio, construído sobre escravidão e conquista, agora governado por um imperador demoníaco e “protegido” por fanáticos religiosos.

FANTASIA ÉPICA

As grandes eras de construção e conquista em Ytarria acabaram... ou assim parece. Mas os heróis da fantasia verdadeiramente épica fazem seus próprios enredos. Uma grande revolução em Mégalos, uma tentativa de estabelecer uma

rota comercial terrestre entre Caithness e Sahud, ou uma expedição para buscar novos continentes através dos grandes oceanos (ou invasões vindas de tais continentes) podem fornecer um bom contexto para épicos Ytarrianos. Por falar nisso, as campanhas podem ocorrer no passado de Yrth, quando construir e explorar eram a ordem do dia e o material principal das lendas modernas. As epopeias podem, portanto, começar em quase qualquer lugar, e muito provavelmente irão varrer o mapa, abrangendo várias nações, enormes elencos de PdMs e uma variedade de subtramas.

Personagens épicos não precisam ser *terrivelmente* poderosos para começar, mas geralmente são competentes ou promissores desde o início; portanto, os valores em pontos de partida para PdJs podem ser moderados, mas as bonificações em pontos de experiência devem sustentar um crescimento *sério*.

FANTASIA CÔMICA

A comédia pode assumir várias formas. Yrth não é um lugar *superficial* — a morte em geral é bem permanente, a magia raramente é usada para propósitos triviais e as histórias não têm um final feliz garantido — mas os eventos lá podem facilmente se tornar irônicos ou ridículos. Este é, por exemplo, um bom cenário para a comédia *social*, em que o riso vem de mal-entendidos entre personagens, e a vaidade e a loucura humanas conduzem a trama.

Então, bárbaros recém-saídos do norte tropeçam pelas ruas de Tredroy, onde o sistema legal muda quando você atravessa o rio e os assassinos têm um sindicato. Os nobres Megalanos que não estão em “casa” há décadas discutem detalhes de etiqueta na corte, enquanto ignoram completamente o comportamento peculiar de seu imperador. Anões intratáveis avaliam suas longas vidas inteiramente em termos de ferragens forjadas. As visitas a Sahud e Araterre podem envolver sotaques tolos (Asiáticos ou Franceses) e costumes locais estranhos. Além disso, embora Ytarria não seja uma paródia da Terra em termos gerais, um ou dois locais são, na verdade, baseados em lugares próximos de casa, e os MJs são bem-vindos para criar metáforas satíricas sobre a política da Terra.

EXEMPLOS

Os exemplos a seguir são apenas alguns da gama quase infinita de possíveis campanhas do **GURPS Cataclismo** usando os vários estilos discutidos acima.

Garantindo os Atóis

Para preparar esse enredo de “gerenciamento de recursos de alta fantasia”, o MJ deve pedir aos jogadores que criem um grupo de PdJs competentes, ambiciosos e sem raízes fixas, de preferência incluindo alguns com habilidades mágicas ou estratégia, idealmente já conhecidos e talvez aliados, que todos se encontrem em Araterre. Então, os PdJs têm a chance de conseguir poder e glória.

Parece que uma das ilhas desabitadas dos Atóis Gêmeos fica perto o suficiente de partes habitadas do arquipélago para ser viável para colonização, grande o suficiente para sustentar uma comunidade decente e não *muito* infestada de monstros. Um breve levantamento sugere que o nível de mana local é relativamente estável — e o Príncipe gostaria de vê-la estabelecida e fortificada como base para ações contra certos piratas. Ele se oferece para fornecer ajuda e recursos e recompensará o sucesso, eventualmente, com títulos de nobreza.

Tudo que os PdJs precisam fazer é organizar uma expedição colonial, expulsar alguns monstros sobrenaturais, construir fortificações, conter os piratas, aprender mais sobre os antigos segredos dos Atóis Gêmeos, arrancar fundos do mesquinho chanceler do Príncipe e ocasionalmente visitar a corte para garantir que o príncipe se lembre de seus esforços e que seus rivais não espalhem muitos boatos desagradáveis.

Aprendendo Com a História

Enquanto Yrth é um mundo de fantasia, muitos dos detalhes baseiam-se na própria história da Terra, justificada seja por ideais trazidos pelo Cataclismo, ou por evolução social paralela. Os MJs que buscam acrescentar algo ao cenário são, portanto, encorajados a recorrer à história real.

Certamente, se o MJ deseja desenvolver detalhes sobre, digamos, o sistema feudal em Caithness, a lei Islâmica em al-Haz ou os métodos de navegação em Araterre, os livros de referência histórica são um bom lugar para começar. Os bons estarão cheios de trechos curiosos que fornecem verossimilhança. No entanto, os MJs devem evitar se *atolar* em pesquisas — os jogadores podem ficar entediados se cada sessão se transformar em uma palestra sobre o contraste entre os deveres feudais dos vilões dominadores do feudo na Baviera do século 13 e aqueles em Caithness do século 21. É igualmente importante deixar claro que as semelhanças só vão até certo ponto. Nada pode estar “errado” em um jogo que se passa Yrth só porque “não era assim na Europa medieval”. Apesar de ser fortemente conservadora, a cultura Yrthiana inevitavelmente evoluiu e se adaptou à sua própria maneira ao longo dos séculos.

A história também é útil para ideias de enredo e personagens. As histórias de, digamos, pirataria do século 17 estão cheias de personagens e incidentes que poderiam ecoar nas partes exteriores de Araterre, enquanto qualquer pessoa que contasse uma história sobre os conflitos entre al-Wazif e Mégalos certamente deveria ler sobre as Cruzadas do nosso mundo.

Jogos de Guerra

A base para esta campanha de fantasia sombria é um corajoso conto de guerra de fronteira no oeste de Mégalos, enquanto o Império marcha para a batalha mais uma vez. Os PdJs começam como idealistas, ou pelo menos sinceros, membros das Legiões, ou da comitiva de algum nobre, e gradualmente perdem seus ideais para a percepção rastejante de que as coisas não são como as sagas. A honra é frequentemente comprometida e a vitória raramente é inteiramente gloriosa. Pior, com o passar do tempo, fica claro que os inimigos não estão todos do outro lado da fronteira. Atrás das linhas dos soldados não existem apenas monstros desumanos, mas humanos — em todos os níveis da estrutura de comando.

Uma campanha nesse estilo combinaria a o clima sombrio com o derramamento de sangue típico da guerra. Começaria com a coragem convencional de “a guerra é o inferno” e, em seguida, iria um passo além disso para os reinos do horror sobrenatural, sugerindo que o inferno desta guerra pode ser *literal*. Ao mesmo tempo, horrores sobrenaturais podem servir de metáfora para a brutalidade humana exagerada da guerra. Se alguns lutadores são zumbis literalmente estúpidos, outros podem temer que

a disciplina severa e a fadiga os estejam empurrando para uma condição um pouco melhor. É uma ideia antiga, mas válida, que os piores horrores de todos podem ser aqueles que infligimos a nós mesmos.



Cuidado Com a Pólvora

A “proibição da pólvora” é uma característica importante, embora amplamente passiva, da sociedade Ytarriana, e alguns jogadores, ao estudar o cenário, podem querer interpretar engenheiros clandestinos ou vítimas experientes do Cataclismo. Outros podem estar interessados em interpretar Agentes da Serendipidade ou papéis semelhantes.

Tudo isso está de acordo, e é abordado neste livro. No entanto, os MJs devem estar cientes de que a presença ativa de pólvora e outras tecnologias avançadas, embora limitada e suprimida, provavelmente mudará a sensação de uma campanha radicalmente. Algumas pessoas podem até descobrir que isso destrói completamente a atmosfera de fantasia para elas. Observe também que qualquer pessoa exibindo equipamentos de alta tecnologia em público no Yrth chamará a atenção de pessoas mais perigosas, competentes e nervosas do que até mesmo um PdJ deveria querer lidar.

Portanto, os MJs só devem incorporar esse tema em um jogo após uma reflexão cuidadosa. Se for muito perturbador, ignore. Suponha que a proibição seja totalmente eficaz, ou mesmo que a pólvora simplesmente não funcione em Yrth. Proíba os PdJs de saber como fazê-la. Todo o assunto é apenas uma (embora lógica) característica de Yrth e pode ser trazido para os holofotes ou colocado no plano de fundo conforme necessário.

Feudo da Floresta

Esta é uma campanha de baixa fantasia para jogadores que gostam de começar pequenos, mas crescer ao longo do caminho. Os PdJs devem ser um grupo de amigos de origens humildes, que começam a jogar em Caithness.

Eles são recrutados como força defensiva para um feudo degradado às margens da Grande Floresta. Existem covis de monstros para apaziguar, não-humanos para estabelecer amizades (ou afastar) e o delicado problema de não tomar partido nessa guerra civil intermitente. O MJ não precisa enfatizar os detalhes da administração feudal, mas pode oferecer oportunidades para a ascensão social, encorajando os jogadores a gastar alguns pontos de experiência em Reputação e Status. No final das contas, alguns membros do grupo podem receber o título de cavaleiro e a chance de manter o feudo por seus próprios méritos, quando seu atual senhor ausente ganha muito ou perde desastrosamente no jogo político de Caithness. Isso pode movê-los para um reino mais amplo de política e alianças.

Saídos da Tempestade

Esta campanha se passa no passado, algumas décadas após os primeiros eventos do Cataclismo, com os PdJs — todos personagens poderosos, grandes heróis emergindo da época do caos — tendo total liberdade para esculpir seus próprios reinos. Mas a questão não é apenas de glória militar ou gerenciamento de recursos; é uma novela. O heroísmo físico deve ser acompanhado por grandes paixões e ambições exuberantes. Enquanto habilidades de combate, magia e estratégia militar eram necessárias para os personagens *alcançarem* suas posições iniciais e preservá-los contra orcs ou bandidos, habilidades sociais e tortuosidades de caráter agora os levarão mais longe.

Três Leis, Um Problema

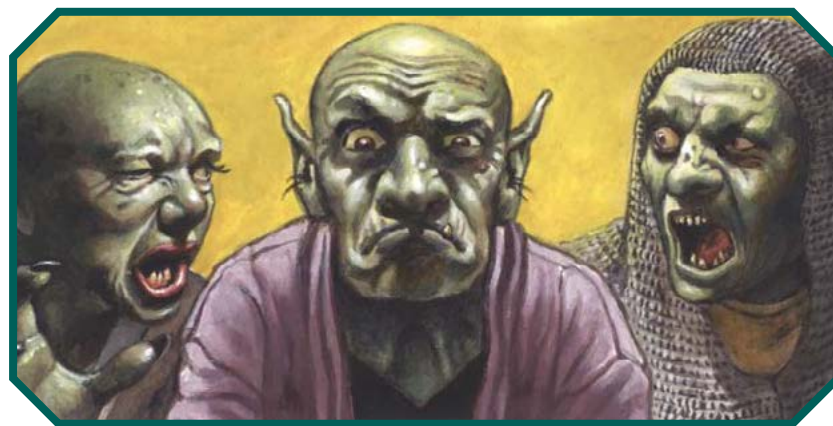
Os PdJs são recrutados pelo Conselho Municipal de Tredroy para lidar com problemas sobrenaturais que afetam toda a cidade. Este é um novo posto, mas a ideia foi aceita por todos os três governadores da cidade, que instruíram suas respectivas forças de vigia a cooperar com os PdJs. Em resumo, eles devem ser exorcistas freelance e oficiais de controle de pragas, em um mundo onde “pragas” podem ser mágicas, monstruosas ou as duas coisas. O Conselho está organizando isso porque tais problemas não respeitam fronteiras.

Pelo menos, essa é a história quando os PdJs são recrutados. Rapidamente fica claro que a verdade tem um pouco mais de nuances. Nenhum dos três governadores está inteiramente satisfeito com este arranjo (o Conselho lembrou antigos favores para obter seu consentimento relutante). Suas respectivas forças de vigilância estão plenamente cientes do fato e podem não cooperar. Alguém ambicioso no Conselho deseja estender sua autoridade à aplicação da lei em geral e está usando os PdJs como um pretexto. Metade dos problemas que os heróis enfrentam parecem ser travessuras de kobolds, e a outra metade são aparentemente incursões demoníacas que ameaçam o mundo. Além disso, várias figuras importantes da comunidade sobrenatural de Tredroy estão descontentes com este novo inconveniente...

Empreendimentos Mercantis

Nem todos os épicos são sobre guerra ou orgulho. Quando a classe de mercadores está em alta, as viagens de longa distância podem ter um motivo simples e honesto... o lucro.

Nesta campanha, os PdJs começam em Yibyorak; portanto, alguns ou todos eles podem ser goblins. Eles são contratados para abrir novas rotas comerciais em nome de vários mercadores locais. Isso pode significar uma expedição terrestre ao redor da Floresta Negra e ao norte de Zarak, subindo de barco o Canal Ekmezyk para investigar possibilidades de comércio nas margens distantes do Lago Acheron, ou viagens marítimas aos confins de Araterre ou ao longo das costas de al-Wazif e Cardiel — talvez se arriscando às margens do Maelstrom e às posturas não acolhedoras dos habitantes locais para fazer contatos em al-Haz.



Heróis Bárbaros — os Primeiros Anos

Esta é a espada e a feitiçaria básica. Vagando de suas terras natais ao norte para as Terras dos Gênios ou para a Ilha Bilit, um bando de espadachins e magos leigos tentam compreender as maravilhas de Yrth e talvez lucrar durante a caminhada. Ao fim, os heróis podem ficar entediados com perambulações picarescas, e decidir parar de visitar muitos tronos, para realmente tomar um deles — ou ir para casa para exibir os frutos de seus saques e lidar com as pessoas que os expulsaram em primeiro lugar. Ou eles podem simplesmente continuar...

As Diretrizes do Céu

As campanhas em Sahud deveriam combinar cor e estranheza na cultura local e no estilo pessoal dos protagonistas, com considerável sutileza em suas manobras políticas e no uso da magia. A guerra limitada torna as coisas ainda mais complicadas e os espíritos locais são imprevisíveis. O que aconteceria, então, se esses dois fatores fossem combinados?

Nesta campanha, os PdJs são associados a um clã Sahudense cuja sorte parece ter entrado em desgraça. Casas queimam, colheitas se perdem e acidentes bizarros perseguem seus líderes. Alguns desses problemas envolvem antagonistas humanos de baixo status, mas quando eles são capturados ou investigados, eles provam ser mercenários e seus empregadores parecem impossíveis de rastrear.

Eventualmente, pouco antes de a honra coletiva do clã ser totalmente destruída, as investigações dão frutos. Parece que o clã está sendo desafiado para a guerra limitada — por um grupo de *espíritos*. Obviamente, dado o status de tais seres, é difícil recusar o desafio, embora seja útil saber por que ele foi

lançado. Os campeões do clã terão que ser excepcionalmente engenhosos, flexíveis e versáteis para lidar com o assunto com propriedade.

Patrulha da Fronteira

Por último, qualquer número de campanhas pode ser estabelecido em lugares onde duas terras e culturas se encontram, e chocam-se ou se friccionam. Sejam os heróis anões protegendo as cavernas de Zarak contra incursões de orcs, humanos e homens-inseto, guardas de fronteira Wazifense vigiando as incursões Hospitalárias enquanto sofrem ataques de Kharijitas em sua retaguarda, ou uma patrulha costeira Cardielense à espreita dos piratas Arlesianos, todos precisam estar preparados para lutar quando não há outra escolha — mas eles provavelmente viverão mais se estiverem dispostos a negociar, ou pelo menos se compreenderem seus oponentes. Na verdade, às vezes pode parecer que eles têm tanto em comum com os guerreiros do outro lado da fronteira quanto com as massas complacentes e intrigantes de seu próprio lado.

Os PdJs

Histórias exigem não apenas cenários e enredos, mas personagens; é aí que os PdJs entram. As questões a serem resolvidas aqui são quem são essas pessoas e por que elas se envolvem em aventuras.

Aventureiros Profissionais

A resposta mais simples e tradicional é que eles são aventureiros de profissão. Existem muitas pessoas assim em Yrth; guerreiros exilados dos Territórios dos Nômades, filhos mais jovens da nobreza que se tornaram cavaleiros errantes, magos secretos cansados de se esconder nas cidades de al-Haz, ladrões profissionais de Tredroy e assim por diante. Embora aventurar-se seja arriscado, e às vezes apenas um eufemismo para serviço mercenário, banditismo ou vagabundagem, as recompensas potenciais para os mais sortudos e habilidosos podem justificar o risco.

Heróis Acidentais

Alternativamente, os PdJs podem ser arrastados para aventuras pelo destino, mesmo contra sua vontade. Um pastor nômade em al-Wazif pode pegar em armas para defender sua tribo e rebanho de um invasor ou de um predador furioso. Um pacato artesão anão pode ser impelido a vingar a morte de amigos em um ataque orc. Um camponês pode ser convocado para o exército. Um ma-

rinheiro Arlesiano pode se encontrar naufragado em uma costa estranha. E qualquer andarilho pode ser contratado para um trabalho “fácil” que se torna complicado.

Em geral, heróis acidentais começam com totais de pontos mais baixos do que aventureiros profissionais, e é difícil misturar os dois tipos em um grupo de PdJs — a diferença nas motivações pode ser perturbadora. No entanto, um grupo predominantemente profissional pode ter um ou dois membros que ficam perguntando por que eles se deixaram ser arrastados para a bagunça atual.

Obrigação Nobre

Em um mundo de estilo medieval como Yrth, alguns aventureiros têm motivos que são uma mistura dos anteriores. Membros das classes nobres e cavaleiros, e alguns bárbaros, são frequentemente criados como guerreiros — treinados para lutar, e informados de que isso pode ser seu dever em algum ponto. Muitos cavaleiros raramente usam esse treinamento, passando uma vida tranquila gerenciando suas propriedades. Alguns lutam ocasionalmente, quando bandidos ou monstros invadem seu território, ou quando seu senhor chama seus serviços feudais. Outros, como os filhos mais novos que se tornaram cavaleiros errantes, ou nobres despojados por um conquistador, “tornam-se profissionais” para ganhar a vida.

Como as pessoas que podem ser obrigadas a lutar geralmente são treinadas para isso e recebem equipamentos adequados, elas podem começar com totais de pontos decentes, embora suas habilidades possam ser menos focadas e aprimoradas do que as do aventureiro profissional comprometido.

Vítimas do Cataclismo

Ao mesmo tempo que produz um suprimento constante de heróis, Ytarria também importa alguns de outros lugares. Todos os anos, em todo o continente, as pessoas são jogadas em campos, florestas e praças pelo Cataclismo. Muitos recém-chegados se estabelecem para conquistar uma vida tranquila ou se tornam peões de facções locais. Alguns, no entanto, por escolha ou necessidade, tornam-se aventureiros.

Vítimas do cataclismo são, em certo sentido, apenas mais uns “heróis acidentais”, mas seu comportamento e objetivos são provavelmente incomuns, assim como suas habilidades. Se e quando eles aceitarem que sua chance de voltar para casa é efetivamente zero, eles ainda podem resistir a se conformar à sociedade local. Muitos se sentem fortemente motivados a buscar aventuras, talvez buscando promover ideias “anacrônicas”, como a democracia, ou se opor aos males peculiares de Yrth, como o preconceito desenfreado, ou a tecnofobia. Eles também podem ser perseguidos por magos e lordes que desejam prendê-los, interrogá-los e fazer lavagem cerebral.

É importante reconhecer que usar vítimas do Cataclismo como PdJs dará uma sensação *diferente* à campanha, especialmente se elas vierem da Terra do século 21. Mesmo que esses terráqueos modernos em particular não tenham o conhecimento ou a tecnologia para mudar radicalmente o ambiente, eles provavelmente terão uma postura muito diferente da dos habitantes locais e falarão e pensarão de uma forma muito diferente da dos nativos Ytarrianos. Diálogos modernos carregados de cultura pop terão um grande impacto na atmosfera fantástica e sobrenatural do cenário, e a capacidade dos jogadores de suspender a descrença pode ser completamente destruída. Consequentemente, alguns MJs podem optar por proibir tais personagens, e até mesmo determinar que o Cataclismo não mostre mais nenhum sinal de atividade.

PdJs Criminosos vs. PdJs Idealistas

Embora muitas vezes se diga que as histórias de fantasia são sobre Heróis com H maiúsculo, o fato é que muitos dos personagens da fantasia clássica são menos do que moralmente perfeitos. Muitos são ladrões ou piratas e alguns são guerreiros mercenários (ou seja, assassinos contratados). Mesmo magos “heroicos” podem estar mais interessados em sondar os segredos do universo do que em usar seus poderes para o bem. O arquétipo personagem de fantasia é um andarilho caçador de tesouros que invade os covis de criaturas inteligentes, mata os habitantes e foge com o saque.

Em Yrth, existem muitas oportunidades para aventuras em todos os níveis de moralidade, amoralidade ou ambiguidade. Os PdJs podem ser cavaleiros em armaduras brilhantes, servindo a um lordes legítimo e popular e lutando contra monstros ou invasores humanos, ou foragidos idealistas, lutando contra um império corrupto e brutal. Então, novamente, eles podem ser cavaleiros egoístas lutando em guerras civis sem lei, ou bárbaros errantes, felizes em vender o serviço de suas armas pelo preço de uma bebida.

Interpretando Vocês Mesmos

Se quiserem, os jogadores podem jogar, não apenas personagens de nosso mundo, mas versões de *si mesmos*, apanhados pelo Cataclismo. Infelizmente, muitos jogadores seriam péssimos aventureiros de fantasia de baixa tecnologia (independentemente do que eles pensem), mas esta ainda é uma ideia com possibilidades.

Determinando Atributos

Um dos aspectos complicados é produzir fichas de personagens para os novos heróis. Isso pode levar a algumas exibições bastante surpreendentes de vaidade, excesso de confiança e má interpretação das regras. Enquanto alguns jogadores são honestos e modestos, outros irão insistir que eles são heróis natos. Os MJs podem argumentar contra isso, ou deixar algumas alegações passarem para evitar o desgosto — mas lembre-se, três aulas noturnas no dojo não fazem um mestre das artes marciais, “Eu nunca pego resfriados” não justifica HT 15 e ter o bom gosto de jogar **GURPS** não atesta que alguém tem IQ 16.

Talentos Especiais

Mesmo com jogadores sensatos, as chances são de que as fichas de personagem tenham uma ampla gama de pontos totais. Algumas pessoas são simplesmente mais

fortes, mais habilidosas e mais bem educadas do que outras. Uma solução, e uma maneira de tornar um monte de jogadores mais convincentes como figuras centrais em uma história heroica, é pegar o total de pontos mais alto, arredondá-lo para o próximo múltiplo de 10 e, em seguida, dar a cada jogador a diferença para gastar em novas habilidades ou vantagens, de alguma forma concedidas pelo próprio Cataclismo ou adquiridas logo após a chegada. Alguns podem descobrir que têm algum nível de Aptidão Mágica (nunca percebido na Terra de baixo mana), enquanto outros podem acidentalmente salvar a vida de alguém logo após a chegada, adquirindo assim um Contato útil, Aliado ou Patrono. Alguns podem transportar especiarias raras em Ytarria, ou uma peça útil de equipamento de alta tecnologia, dando a ele Riqueza ou um Equipamento Característico.

Para um benefício mais estranho com precedente ficcional, algum item mundano que o personagem estava usando ou carregando (uma joia, digamos) pode repentinamente exibir poderes sobrenaturais como um efeito colateral do Cataclismo. Por falar nisso, os jogadores podem descobrir que foram trazidos para Yrth porque, por alguma razão misteriosa, eles são os únicos que podem operar um artefato mágico essencial, salvando assim Ytarria de um destino inimaginável...

A MAGIA EM YRTH

Yrth é, sem dúvida, um mundo com magia, de magos leigos egoístas a sofisticados esquemas de dragões. Alguns aspectos de sua natureza mágica merecem uma atenção mais aprofundada.

CAMPANHAS MÁGICAS TRANSDIMENSIONAIS

Yrth é projetado como um cenário para histórias de fantasia razoavelmente convencionais, que tendem a ser limitadas a mundos únicos (mais uma eventual dimensão complementar do inferno ou reino de bolso); aquelas mágicas em **GURPS Magia** que permitem aventuras interdimensionais não funcionam muito bem aqui (pág. 26). Se fossem eficazes e estivessem disponíveis para os PdJs, provavelmente transformariam a campanha em uma série de aventuras na cronologias transtemporais, nas quais a principal forma de transporte por acaso seria mágica ao invés de tecnológica. Yrth seria reduzido de um cenário de campanha a uma mera base doméstica para visitas ocasionais.

*Yrth realmente existe dentro da estrutura do cenário de “Mundos Infinitos” descrito no **GURPS Módulo Básico**, mas não é fácil de alcançar... e é muito mais difícil de escapar.*

No entanto, alguns MJs podem gostar dessa ideia, ou pelo menos podem querer alguns PdMs poderosos nos limites da história com acesso a reinos além de Yrth. Nesse caso, as mágicas de portal transdimensionais ainda serão grandes segredos; Os PdJs teriam que ter Antecedentes Incomuns para começar a jogar conhecendo-as. Essas mágicas também podem representar a vanguarda da pesquisa taumatúrgica, com baixa confiabilidade e alta incerteza. Usuários casuais podem acabar em *qualquer lugar* — ou em *lugar nenhum*. As facções que *podem* usar tais mágicas incluem os Elfos Negros (pág. 18), os

Templários (pág. 63), os Gênios (pág. 174) e alguns dragões (pág. 226) muito antigos e enigmáticos. Todos teriam seus próprios motivos para mantê-las em segredo. Se for considerado um Patrono, um PdM com uso confiável de magia de portal *definitivamente* possui “Habilidades Especiais”.

GURPS Mundos Infinitos tem mais sobre aventuras multidimensionais, incluindo discussões de campanhas baseadas em magia. Yrth realmente existe dentro da estrutura do cenário de “Mundos Infinitos” descrito no **GURPS Módulo Básico**, mas não é fácil de alcançar... e é muito mais difícil de escapar.

MUDANDO O MUNDO

Este livro apresenta uma imagem de Yrth em uma data específica, com muitas grandes forças e conflitos em movimento. Mas, a marca dos verdadeiros heróis é que suas ações *fazem a diferença*; eles podem e mudam o mundo.

Personagens poderosos e de alto status que lideram exércitos em tempos de guerra irão, por definição, mudar a história do cenário, seja vencendo ou perdendo. Aventureiros de “rua” de baixa fantasia geralmente só podem mudar as coisas se eles tropeçarem em algum grande (e perigoso) esquema de

espionagem ou conspiração de assassinato. A situação em Ytarria tem muitos potenciais estopins. A morte de uma figura importante na guerra civil de Caithness, a revelação da verdade sobre o Imperador de Mégalos, ou uma grande guerra entre orcs e outras raças no extremo oeste... qualquer uma dessas coisas poderia abalar as coisas espetacularmente.

MJs ou PdJs ambiciosos podem criar planos totalmente *novos* para sacudir o mundo com espaço para o envolvimento de PdJs. O contato com

outro continente, a adoção da pólvora por uma grande potência, um grande ressurgimento do Cataclismo ou outro esquema dos Elfos Negros contra as “raças inferiores” poderiam deixar o cenário radicalmente reescrito.

Dito isso, é importante notar que remodelar uma sociedade, muito menos um continente cheio de sociedades em disputa, deve exigir tempo e preparação. Mudar o mundo é um problema para uma campanha, não uma única aventura.



EPÍLOGO: O FUTURO DE YRTH

Os “dias atuais” deste livro correspondem ao presente do nosso próprio mundo no momento da publicação (2005). Mas o tempo deve avançar, tanto em Yrth como na Terra.

Portanto, a história continuará e as coisas mudarão. Conflitos como a Guerra em Civil Caithness chegarão a uma resolução algum dia, e segredos como o Imperador Demônio provavelmente serão revelados em algum momento. Em termos mais amplos, o progresso tecnológico não é completamente suprimido em Ytarria, apesar dos esforços de muitas pessoas. E então há as questões interligadas da crescente Floresta Negra com os planos dos Elfos Negros.

A médio prazo, o grande problema é, como sempre, Mégalos. O Império está em declínio, apodrecendo por dentro, hostilizado por fora, mas ainda é

a maior potência em Ytarria, e ainda convencido de que está destinado a governar e que está bem-organizado para a conquista. Os líderes do Império podem muito bem se entregar ao aventureirismo militar para distrair seu povo de seus problemas. Além disso, seus vizinhos estão divididos. Caithness está dilacerada pela guerra civil, al-Wazif tentou seu primeiro ataque e falhou, al-Haz sofre da peste e da desavença, Cardiel é mais uma grande aliança do que um país, e os anões parecem mais propensos a se manterem sozinhos.

De fato, um tema épico de campanha para mudar o mundo pode ser a organização da grande Aliança Contra o Dragão. Se o Imperador Demônio for exposto, ou se Mégalos tiver muitos duques de fronteira com sonhos de glória, a única maneira de parar o Império

pode ser persuadir as outras nações a deixar de lado suas diferenças e concordar em uma estratégia combinada. (PdJs ambiciosos também podem pensar em promover a independência de Araterre, prejudicando a força naval Megalana.)

A longo prazo, Yrth em 2005 não está mais protegido contra mudanças do que a Terra em 1905. Apesar de seu conservadorismo cultural, novas tecnologias, ideias e lavouras estão surgindo vindas da Terra, a ciência da magia está avançando e a população está crescendo. As sociedades feudais medievais de Ytarria estão provavelmente em seu longo ocaso; em que eles se transformarão é impossível prever. Pode haver novos ideais e novas dimensões, bem como novas tecnologias a serem exploradas. O futuro *não está* engessado.

ÍNDICE

- Abadia de Drift, 13, 105.
Adestramento de Animais, *perícia*, 225.
Adrien Dorilis, 145–146.
Agência da Serendipidade, 26, 30, 88–89, 97; *agentes*, 208.
Águia, Grande, 194.
Ah, 153.
Álcool, 68, 118, 124, 125, 142.
Alhallabad, 128, 129.
Aliar, 140.
Alimar, 141.
Almas, 57, 65.
Alquimia, 23, 28, 153; *personagens alquimistas*, 206; *perícia*, 186.
Alta fantasia, 230–231.
Al-Abyad, 125.
Al-Ab'ra, 125.
Al-Haz, 120–128.
Al-Wazif, 129–137.
Amalric ibn-John at-Ten-Tiri, 142.
Amnésia, *desvantagem*, 185.
Analfabetismo, *desvantagem*, 185.
Anão, *idioma*, 33.
Anglico, *idioma*, 33.
Animais híbridos, 225.
Animais, 218–229; *inteligente*, 194; *PdJs*, 224.
Anões, 17, 18, 100; *artes*, 36; *exilados*, 14, 160, 166; *modelo*, 188; *mulheres*, 158; *na sociedade humana*, 39; *religião*, 81; *veja também Zarak*.
Ansonne, 105.
Antecedentes Incomuns, *vantagem*, 183.
Anthemius Crivelli, 140.
An'Fo'Tama monks, 80; *modelo*, 215.
Apostador, *modelo*, 211.
Aptidão Mágica, 23–24; *vantagem*, 183; *genética*, 29; *em não-humanos*, 24.
Árabe, *idioma*, 33.
Aranhas Gigantes, 219.
Araterre, 12–13, 31, 47, 103–108.
Arenas, 87, 96–97.
Arlesiano, *idioma*, 33.
Arnod de Sauvons, 105.
Arquitetura, 38.
Arrebatador, *vantagem*, 183.
Artefatos, 23, 26; *veja também Relíquias*.
Artesão, *modelo*, 211.
Artista Marcial, *modelo*, 203; *Artista Marcial Exótico, modelo*, 203.
Artista, *modelo*, 202.
Arvey, 98.
Ascendentes, *veja Gênios*.
Assassino, *modelo*, 204.
Asteroides, 6; *veja também Meteoritos*.
Astronomia, 6; *perícia*, 186.
As-Siyassi, 133.
Atóis Gêmeos, 107–108.
Authueil, 134, 135.
Azer, 96.
Bairro Chinês, 148.
Baixa fantasia, 231.
Balikitas, 72–73, 128.
Bannock, 136.
Bárbaro do Norte, *modelo*, 204.
Bardo, *modelo*, 204.
Bardo-mago, *lente*, 205.
Basiliscos, 219.
Beneditinos, 106.
Blainthir VII, 162.
Blythe, 118.
Bom Vizinho, *vantagem*, 184.
Bradípodas, 219.
Bronwyn de Durham, 116.
Budismo, 79, 80.
Bulgaren, 164.
Caçador de Recompensas, *modelo*, 205.
Cães, 229.
Caithness, 13, 14, 36, 47, 109–119.
Caius de Minder, 143.
Calder, 141.
Calendário, 5.
Camelos, 228.
Campanhas, 230–237.
Camponês Heroico, *modelo*, 205.
Camponeses, 38–39, 206.
Canalização, *vantagem*, 183.
Cantores, 75.
Capreas, 229.
Cardiel, 13, 47, 137–148.
Carnicais, 28; *modelo*, 200.
Carrick, 115.
Casa de Carvalho, 115.
Casamento, 58–59, 68.
Caseiros, 38.
Castelo Defiant, 14, 164.
Cataclismo, 5, 7–8, 12, 125, 158, 179, 180, 234, 235; *mágicas*, 25.
Catherine “la Noire,” 107.
Catolicismo, *veja Igreja Cristã*.
Caustiguses, 220.
Cavalaria, *veja Cavaleiros*.
Cavaleiros e cavalaria, 40–41, 42, 45, 70–71; *mulheres cavaleiras*, 40, 112; *Cavaleiro Errante, modelo*, 206–207; *lentes*, 207.
Cavalos Nobres, 194.
Cavalos, 229; *nobre*, 194; *pégasos*, 225; *unicórnios*, 225–226.
Centauros, 22, 142, 167; *religião*, 83; *modelo*, 188.
Cervídeos, 218.
Charlatão, *modelo*, 207–208.
Chocolate, 108.
Cidadãos, 49.
Cidade dos Mortos, 97.
Cidades, *veja Ruínas, Vilas*.
Ciência, 30–32; *e magia*, 28; *veja também Tecnologia*.
Claudius Maskill, 94.
Clericato, *vantagem*, 67, 75, 79, 183.
Código de Honra, *desvantagem*, 41, 185–186.
Comércio, 40, 49, 103, 108, 125, 133, 134, 137, 141, 147, 149, 156–157, 168; *veja também Piratas, Navios, Transporte*.
Companhia de Aventureiros, 146.
Companhia de Jesus, *veja Jesuítas*.
Companhia de Mercadores, 146.
Conall VI, 16, 110–111, 114; *veja também Caithness*.
Conhecimento Oculto (Terra), *perícia*, 186.
Conspirações, *veja Sociedades Secretas*.
Constantinianos, 65.
Cortesão, *modelo*, 208–209.
Coruja Sábida, 194.
Craine, 98.
Criaturas, *veja Animais*.
Crime, *veja Lei*.
Cristandade, *veja Igreja Cristã, Protestantes*.
Cruzados, 9, 66.
Cultos de mistério, 53.
Cultos Greco-Romanos, 77–78.
Cultos Nórdicos, 78.
Cultos, *veja Sociedades Secretas*.
Curandeiro, *modelo*, 209.
Cúria, 61.
Custo de Vida, *veja Riqueza*.
Dança, 35–36.
Deerwood, 115.
Defensores das Florestas Protegidas, *veja Elfos Negros*.
Dekamera, 97, 134.
Demônios, 53, 57, 77, 92, 186, 220–221.
Demosqualos, 221.
Deneral de Marshall, 116.
Denton, 117.
Dervixes Julnari, 67; *modelo*, 215.
Detecção de Cataclismo, *mágica*, 25.
Dinheiro, 44, 184, 187.
Diofrades XII, 86, 89, 92.
Doenças, 32, 127; *mágicas*, 28.
Donlis, 117.
Doutrinas do misticismo, *veja Misticismo*.
Dragões, 20, 31, 97, 108, 119, 145–146, 153, 226–228; *como PdJs*, 228; *metacaracterística*, 227; *modelos*, 227–228; *religião*, 83.
Dragonetes, 226.
Durham, 116.
Durinnann II, 162.
D'baajori, 219.
Economia, 44.
Ekarron III, 161.
Ekhangs, 97.
Élfico, *idioma*, 33.
Elfos do Mar, 19, 179–180; *modelo*, 189; *religião*, 81.
Elfos Negros, 6, 7, 18; *religião*, 81; *modelo*, 189.
Elfos, 18–19, 119; *Alto Conselho*, 6, 19; *artes*, 35; *na sociedade humana*, 39; *modelo*, 188–189; *religião*, 81; *ruínas*, 174; *veja também Elfos do Mar, Elfos Negros, Gênios, Meio-elfos*.
Eliminar a Peste, *mágica*, 127.
Empatia com Espíritos, *vantagem*, 183.
Empréstimo de dinheiro, 59.
Engenheiros Clandestinos, 30, 54–55, 116; *modelo*, 209.



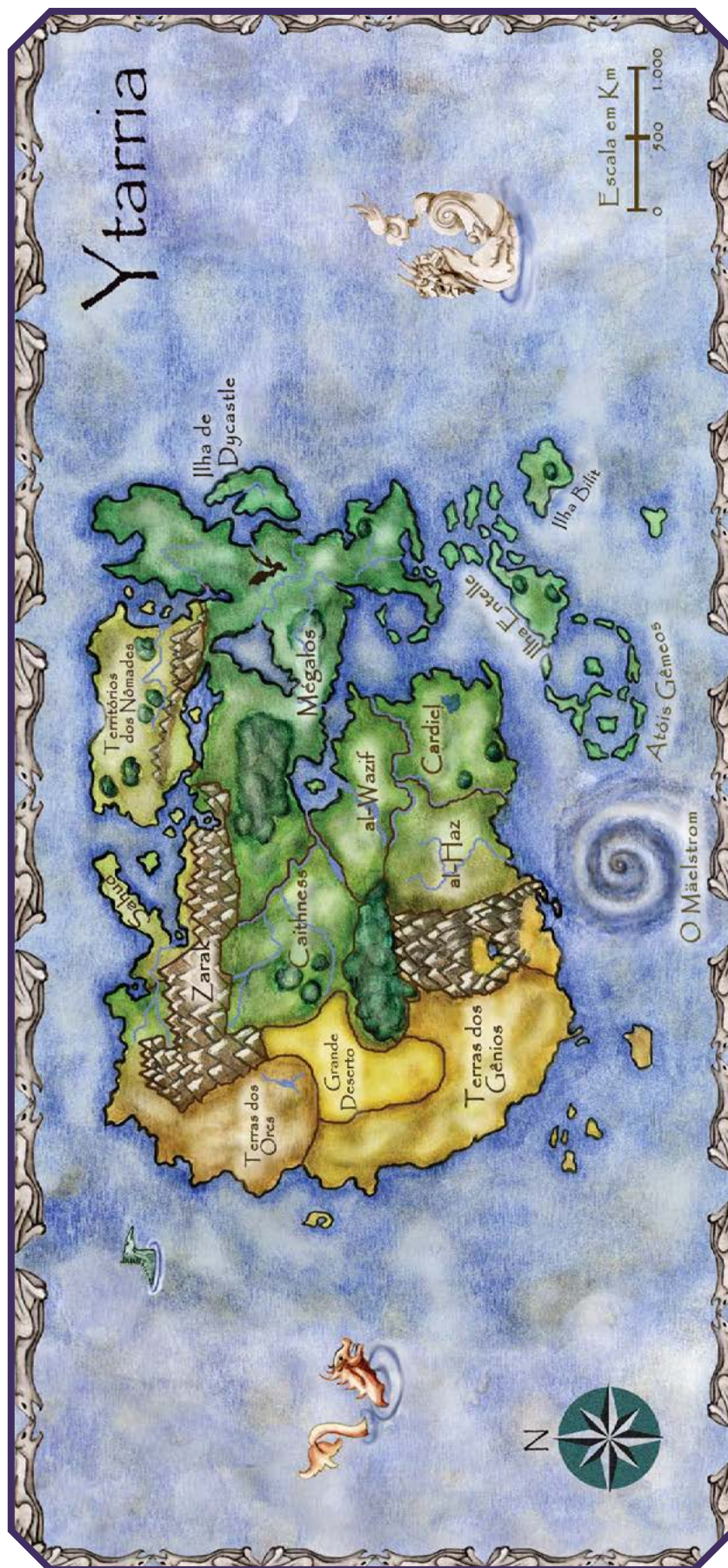
- Equipamento Característico, *vantagem*, 183.
 Ervaluminosa, 94.
 Escaldos, 171.
 Escolas bárdicas, 53.
 Escravidão, 42–43, 59–60, 68, 87, 113, 122, 144.
 Escultura, 37.
 Esfinges, 196; *modelo*, 189–190.
 Esgrima, *perícia*, 104.
 Espada e feitiçaria, 231.
 Espadachim, *modelo*, 210.
 Especiarias, 103.
 Espiões, 55.
 Espíritos, 8, 9, 57, 77, 151–152, 170, 190, 234; *Espírito do Manancial*, *modelo*, 190.
 Estigma Social, *desvantagem*, 186.
 Eterno, 83.
 Exorcismo, *perícia*, 186.
 Falcões, 148, 229.
 Familiaridade Cultural, *vantagem*, 183.
 Fantasia cômica, 232.
 Fantasia épica, 232.
 Fantasia sombria, 231–232.
 Faramon de Aliar, 140.
 Fé Verdadeira, *vantagem*, 27, 184.
 Felinos, 108, 218, 229.
 Ferrier, 118.
 Feudalismo, 45.
 Filosofia Natural, *perícia*, 186.
 Firuz, 127.
 Floresta Negra, 16, 18, 98–99.
 Fordham, 116.
 Franciscanos, 62, 63.
 Frederiquitas, 61; *modelo*, 215.
 Freiras, 61.
 Fronteiras Setentrionais de Mégalos, 94.
 Gabrook, 7, 21, 82, 199.
 Gado, 218, 229.
 Gárgulas, 196; *modelo*, 190.
 Gebel al-Hikmah 120, 126.
 Gebel Thamad, 134.
 Geb'al-Din, 66, 124, 126.
 Gemas de energia, 23.
 Genética, 29.
 Gênios e Terras dos Gênios, 120, 125, 174–178; *Ascendentes*, *modelo*, 191.
 Ghalib, o Doido, 125.
 Gigantes, 22, 167, 169; *religião*, 83; *modelo*, 191–192.
 Ginnargrim III, 162.
 Gnomos, 18; *na sociedade humana*, 39; *religião*, 82; *modelo*, 192.
 Goblins, 20, 98, 100; *artes*, 37; *na sociedade humana*, 39; *nomes*, 20, 88; *religião*, 82; *modelo*, 192.
 Golfinhos, 180; *modelo*, 192–193.
 Governo, 45–49.
 Grande Águia, 194.
 Grande Deserto, 173.
 Grande Floresta, 120.
 Grandes Jogos, 132, 133.
 Grifos, 115, 222, 225.
 Guardas da Cidade, 49; *modelo*, 210.
 Guarda, *modelo*, 210.
 Guerra dos Magos, 14.
 Guerra limitada, 152.
 Guerra total, 152.
 Guerras de Fronteira, 16, 136.
 Guerreiros do Remígio, 71.
 Guilda dos Alquimistas, 51.
 Guilda dos Assassinos, 51, 72, 147.
 Guilda dos Combatentes, 51, 90.
 Guilda dos Ladrões, 51, 101, 147.
 Guildas Criminosas, 51, 147.
 Guildas dos Magos, 51, 140, 146–147.
 Guildas, 50–51, 146–147.
GURPS Dragões, 227.
GURPS Fantasy, 4.
GURPS Fantasy Adventures, 4.
GURPS Fantasy: Harkwood, 4.
GURPS Fantasy: Tredroy, 4.
GURPS Magia, 23, 25, 236.
GURPS Mundos Infinitos, 14, 236.
 Hadaton, 141.
 Harkwood, 118.
 Harpias, 222.
 Hashishin, 72.
 Haxixe, 72, 125.
 Heolford, 168.
 Heráldica, *perícia*, 41, 186.
 Herança, 59.
 Heresia, 60–61, 68, 71, 94.
 Hidelban, 93–94.
 Hidras, 222.
 Hierarquia, *vantagem*, 184.
 Hinduísmo, 78–79.
 Hipogrifos, 222, 225.
 Hisham ash-Sharib, 132.
 Hobgoblins, 21; *religião*, 83; *modelo*, 193.
 Homens-inseto, 162, 192; *modelo*, 195.
 Homens-tubarão, 23, 181; *religião*, 83; *modelo*, 193.
 Hospitalários, 42, 61, 62, 99, 100.
 Hyrnan, 98.
 Identidade Alternativa, *vantagem*, 184.
 Identificar Recém-Chegado, *mágica*, 25.
 Idiomas, 33, 184.
 Igreja Cristã, 10, 13, 57–65.
 Igreja, *veja Igreja Cristã*.
 Ilha Bilit, 78, 108.
 Ilha Ental, 103.
 Ilha Entelle, 103.
 Imperador, *veja Diofrades XII, Simon Menelaus*.
 Imprensa, 32.
 Imunidade Es-cáldica, *vantagem*, 54, 171.
 Indulgências, 60.
 Intolerância, *desvantagem*, 186.
 Investidura de Poder, *vantagem*, 184.
 Irmãos de Mercúrio, 101.
 Islã, 65–73.
 Javalis selvagens, 219.
 Jesuítas, 64, 96, 103; *lente*, 216.
 Jihads, 12, 13.
 Joias, 158.
 Jordan Quebracercos, 63, 92, 93.
 Judaísmo, 73–75, 147; *veja também Judeus*.
 Judeus, 9, 33, 123; *personagens*, 74; *veja também Judaísmo*.
 Juramentos, 59, 68.
 Kethalos, 96.
 Kharijitas, 71.
 Kinkaku, 154.
 Kobolds, 21; *religião*, 82; *modelo*, 195.
 Kosher, 75.
 Krakens, 223.
 Ladino Urbano, *modelo*, 210–211.
 Ladino, *idioma*, 33.
 Ladino, *modelo*, 210–211.
 Lars, o Cego, 172.
 Latim, *idioma*, 33.
 Lealdade, 45.
 Legião do Dragão Fiel, 90.
 Legiões, 47, 87, 96, 139.
 Lei, 34, 44, 87; *Al-Haz*, 124–125; *Al-Wazif*, 132; *Anã*, 160; *canônica*, 58–60; *Cardiel*, 139–140; *Homem do Norte*, 171; *Islâmica*, 67–69, 124–125; *Judaica*, 74–75; *dos Orcs*, 165; *Sahudense*, 152–153.
 Licantropia, *veja Licantropos*.
 Licantropos, 28, 29, 170, 171; *modelos*, 200–201.
 Linha do tempo, 9, 11, 15.
 Literatura, 36.
 Lobos, 219.
 Localizar Cataclismo, *mágica*, 25.
 Localizar Máquina, *mágica*, 26.
 Loren'dil, 7, 22, 83.
 Lua, 6.
 Maelstrom, 125.
 Magia, 8, 16, 23, 28–29, 124, 131, 139, 152, 160, 165, 170, 236; *e ciência*, 28; *cultos*, 78; *doenças*, 28; *itens*, *veja Artefatos*; *na Terra*, 16; *necromancia*, 65; *e religião*, 28.
 Mágicas disponíveis em Yrth, 25–26, 127; *veja também Magia*.
 Mago Autônomo, *modelo*, 211–212.
 Mago de Combate, *modelo*, 20.
 Magos de Preto, 89.
 Magos, 23–24.
 Mago, *modelos*, 211–212, 212.
 Mamoun al-Mansur, 123.
 Manatis, 229.
 Mana, 6, 23; *flutuante*, 24; *níveis de mana*, 24, 176.
 Manitas, 94.
 Mão de Prata, 110, 115; *lente*, 210.
 Marinheiros, 213.
 Marsupos, 223–224.
 Mateiro, *modelo*, 213.
 Medicina, 32; *veja também Doenças*.
 Médiun, *vantagem*, 184.
 Medusas, 196; *modelo*, 195–196.
 Meeiros, 38.
 Mégalos, 9, 85–102; *Cidade de Mégalos*, 89–93.
 Mehan, 94.
 Meio-elfos, 39, 191, 200; *modelo*, 189.
 Meio-orcs, 198, 200; *modelo*, 198.
 Mendigo, *modelo*, 211.
 Mercadores, 40; *veja também Comércio*.
 Mercador, *modelo*, 213–214; *Mestre Mercador*; *descrição do emprego*, 214.
 Mercenários, 168; *Capitão Mercenário*, *descrição do emprego*, 214; *Guilda dos Mercenários*, 146; *modelo*, 214.
 Merinos negros, 229.
 Merinos, 229.
 Marshall, 115.
 Mesquitas, 67.
 Mestre Mercador, *descrição do emprego*, 214.
 Meteoritos, 25, 26, 112–113.



- Minder, 142.
 Minotauros, 22; *modelo*, 197.
 Min, 97.
 Miquelitas, 64; *modelo*, 214.
 Missionários, 217.
 Místico e misticismo, 23, 26, 27, 67, 80; *lentes*, 215; *modelo*, 216.
 Moas, 224.
 Modelos, 188–217.
 Moedas, 44.
 Moncos, 224–225.
 Monges, 61, 80.
 Monstros marinhos, *veja Monsters*.
 Monstros, 219–228; *raças de monstros*, 197, 200–202.
 Morcego vampiro, 219.
 Morkagast, 162.
 Mundos paralelos, 6, 14, 168.
 Música, 34–36, 53–54.
 Myrgan, 96.
 Navios, 31, 47, 97, 104, 105, 125, 139, 167; *veja também Oceanos, Marinheiros*.
 Necromancia, 65, 97, 230.
 Niall de Fordham, 117.
 Ninja, 153.
 Níveis tecnológicos das perícias, 186.
 Níveis Tecnológicos, 30, 105, 164; *Níveis tecnológicos das perícias*, 186.
 Nível de Controle, 84.
 Nobreza, 41–42, 45, 88, 150; *comprada*, 46; *títulos e feudos*, 46.
 Nômades, 128; 167–172.
 Nomes, *não-humanos*, 20; *Arlesianos*, 106; *Caithnessenses*, 112; *Cardielenses*, 139; *Homens do Norte*, 169; *Megalanos*, 88; *Muçulmanos*, 122; *Sahudenses*, 150–151.
 Norlandês, *idioma*, 33.
 Nova Jerusalém, 99, 100.
 NT Alto, *vantagem*, 184.
 NT Baixo, *desvantagem*, 186.
 Nyodo, 153.
 Oakwood, 118.
 Oceanos, 178–180; *veja também Maelstrom, Navios, Piratas*.
 Octopodianos, 197; *modelo*, 197.
 Ogros, 20; *religião*, 82; *modelo*, 197–198.
 Olhos do Céu, 155.
 Olibrianos, 62–63, 217.
 Olokun, 7, 22, 83.
 Operário, *modelo*, 211.
 Orcslayer, 4; *veja também Peredur de Durham*.
 Orcs, 14, 19–20; *religião*, 82; *modelo*, 198; *veja também Meio-orcs, Terras dos Orcs*.
 Ordem Beneditina, 106.
 Ordem de Frederico, 62.
 Ordem de Pégaso, 70.
 Ordem de Santa Alyce, 118.
 Ordem de São Jorge do Dragão, 42, 118, 119.
 Ordem de São Miguel Olíbrio de Serrun, *veja Olibrianos*.
 Ordem do Arcanjo Miguel, *veja Miquelitas*.
 Ordem do Hospital de São João de Jerusalém, *veja Hospitalários*.
 Ordem dos Cavaleiros da Cantaria, 42, 115.
 Ordem dos Frades Menores (Franciscanos), 63.
 Ordem dos Pobres Cavaleiros de Cristo e do Templo de Salomão, *veja Templários*.
 Ordens Ghazi, 70.
 Ordens sagradas, 61–65.
 Pagãos e paganismo, 53, 76.
 Pântanos ácidos, 221.
 Paralelos míticos, 14.
 Patrono, *vantagem*, 184.
 Pégasos, 225; Ordem de Pégaso, 70.
 Penitentes, 94.
 Pequenininos, 22; *na sociedade humana*, 39; *religião*, 83; *modelo*, 198.
 Peredur de Durham, 14.
 Peregrinações, 59.
 Personagens, 182–217, 235; *interpretando vocês mesmos*, 236.
 Peste dos Peregrinos, 127.
 Peste, 127; *veja também Doenças*.
 Photius, 118.
 Pilares do Céu, 136–137.
 Pintura, 37.
 Piratas, 47, 97, 98, 107, 179, 182.
 Planícies do Sul, 173–174.
 Poderes Legais, *vantagem*, 45.
 Poderes psíquicos, 184.
 Pólvora, 12, 26, 30–32, 53, 233.
 Pombos-correio, 229.
 População, 84.
 Povo do Mar, 22, 180–181; *religião*, 83; *modelo*, 199.
 Pragas, 219.
 Práticos, 146.
 Protestantismo, 12–13, 55, 61.
 Qazr as-Sawh, 136.
 Quartedec, 100.
 Quelidras gigantes, 225.
 Química, *perícia*, 186.
 Rabinos, 75.
 Raphael, 100.
 Reconhecimento Social, *vantagem*, 184.
 Redhall, 116.
 Região Oeste de Mégalos, 98.
 Região Sul de Mégalos, 97.
 Rei Celestial, 80, 149, 155–157.
 Religião Antiga, *veja Paganismo*.
 Religião, 56–83; *Hierarquia Religiosa*, *vantagem*, 184; *Homem do Norte*, 170; *e magia*, 28; *não-humanos*, 81–83; *Sahudense*, 80.
 Relíquias, 59.
 Reptantes, 21, 118, 119, 124, 221; *Dragão Fiel*, 90; *religião*, 82; *modelo*, 199.
 Reputação, *vantagem*, 184.
 Rio Conn, 137.
 Rio da Pedra Azul, 137.
 Riqueza, *vantagem*, 184, 187.
 Ruínas, 134–135, 174.
 Sacerdotes, 61, 206.
 Sacerdote, *modelo*, 211.
 Sacerdote-mago, *lentes*, 216; *modelo*, 216–217.
 Sahudense, *idioma*, 33.
 Sahud, 32, 49, 96, 148–157, 234; *religião*, 80.
 Salamandrarina do pânatano, 219.
 Saltador, *vantagem*, 184.
 Santos, 60.
 Sargaço, 26.
 Sauvons, 105.
 Saywell de Alimar, 141.
 Sa'Azraq, 134.
 Status social, 38, 187; *Anão*, 159; *Caithnessense*, 111; *Cardielense*, 139; *Homem do Norte*, 169; *Megalano*, 87; *Muçulmano*, 40, 121, 122, 130; *dos Orcs*, 165; *Sahudense*, 150–151.
 Status, *veja Status Social*.
 Sterling, 118.
 Sufistas, 70.
 Sunitas, 69, 129.
 Tacitus, 116.
 Talentos, 185.
 Tardívagos, 225.
 Taumatologia, 29.
 Taveon de Dekamera, 134.
 Teatro, 34–35.
 Técnicas, 204.
 Tecnologia, 30–32, 88–89; 105, 161.
 Templários, 42, 63, 96.
 Ten-Tiri, 142.
 Teologia, *veja Religião*.
 Teridar, 96.
 Terras dos Orcs, 163–167.
 Terras muçulmanas, *veja Al-Haz, Al-Wazif, Islã*.
 Terras Selvagens do Sudoeste, 173–178.
 Terra, 16, 186.
 Territórios dos Nômades, 167–172.
 Thransiravst, 163.
 Thulin X, 163.
 Tomistas, 64; *lente*, 216.
 Torre de Caça, 94.
 Transporte, 32, 97.
 Tredroy Ocidental, 128, 144.
 Tredroy Oriental, 143–144, 146.
 Tredroy Setentrional, 134, 144.
 Tredroy, 34, 56, 142–148, 234.
 Treinado por um Mestre, *vantagem*, 185.
 Tribalismo, 47.
 Trolls, 196; *modelo*, 199–200.
 Tsushuo, 154.
 Unicórnios, 225–226.
 Ursos, 219.
 Usura, 59.
 Uulinn, 154.
 Vampiros e vampirismo, 28, 95; *modelo*, 201–202.
 Vilas, 49–51.
 Wallace, 118.
 Xamãs, 170.
 Xintoísmo, 80.
 Yarohito, 154.
 Yibyorak, 100.
 Ytarria, 4, 84–181.
 Zarak, 18, 149, 157–163; *veja também Anões*.
 Zehar, 98.



Semianalfabetismo, *desvantagem*, 185.
 Serrun, 97.
 Servo, 38.
 Shakespeare, 37.
 Shaniyabad, 133.
 Sharia, *veja Lei, Islã*.
 Shiitas, 70, 120.
 Sho'joor, 98.
 Simon Menelaus, 9, 26, 36, 85.
 Simonton, 119.
 Sociedades Secretas, 52–55, 72–73, 77–78, 94, 128.
 Solginyarl, 162.



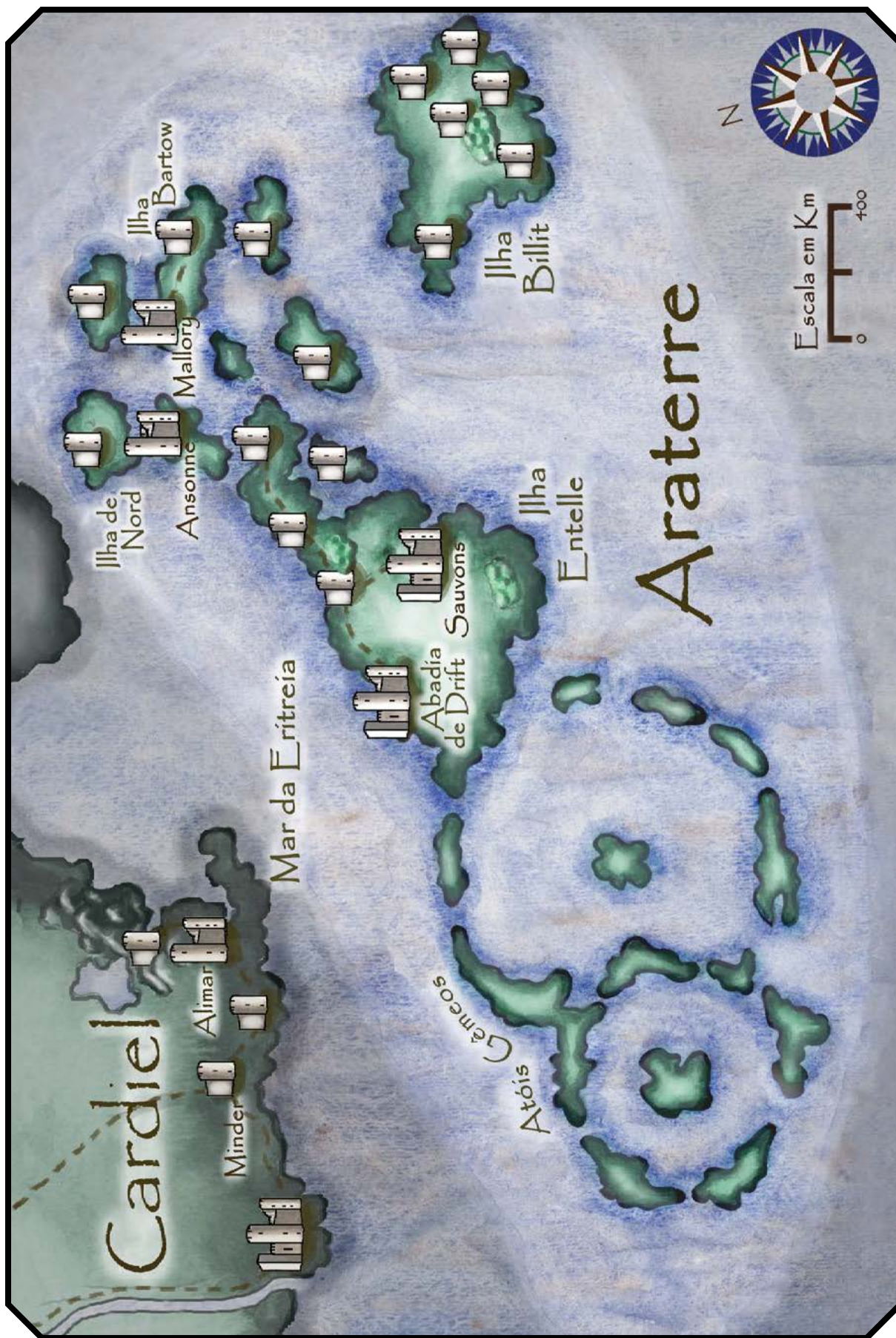
Cartografia por J. KOVACH

GURPS, Warehouse 23 e a pirâmide que tudo vê são marcas registradas da Steve Jackson Games Incorporated. Pyramid, **Cataclismo** e os nomes de todos os produtos publicados por Steve Jackson Games Incorporated são marcas registradas ou comerciais da Steve Jackson Games Incorporated, ou usadas sob licença. O **GURPS Cataclismo** é copyright © 2005 de Steve Jackson Games Incorporated. Todos os direitos reservados. Impresso nos EUA.



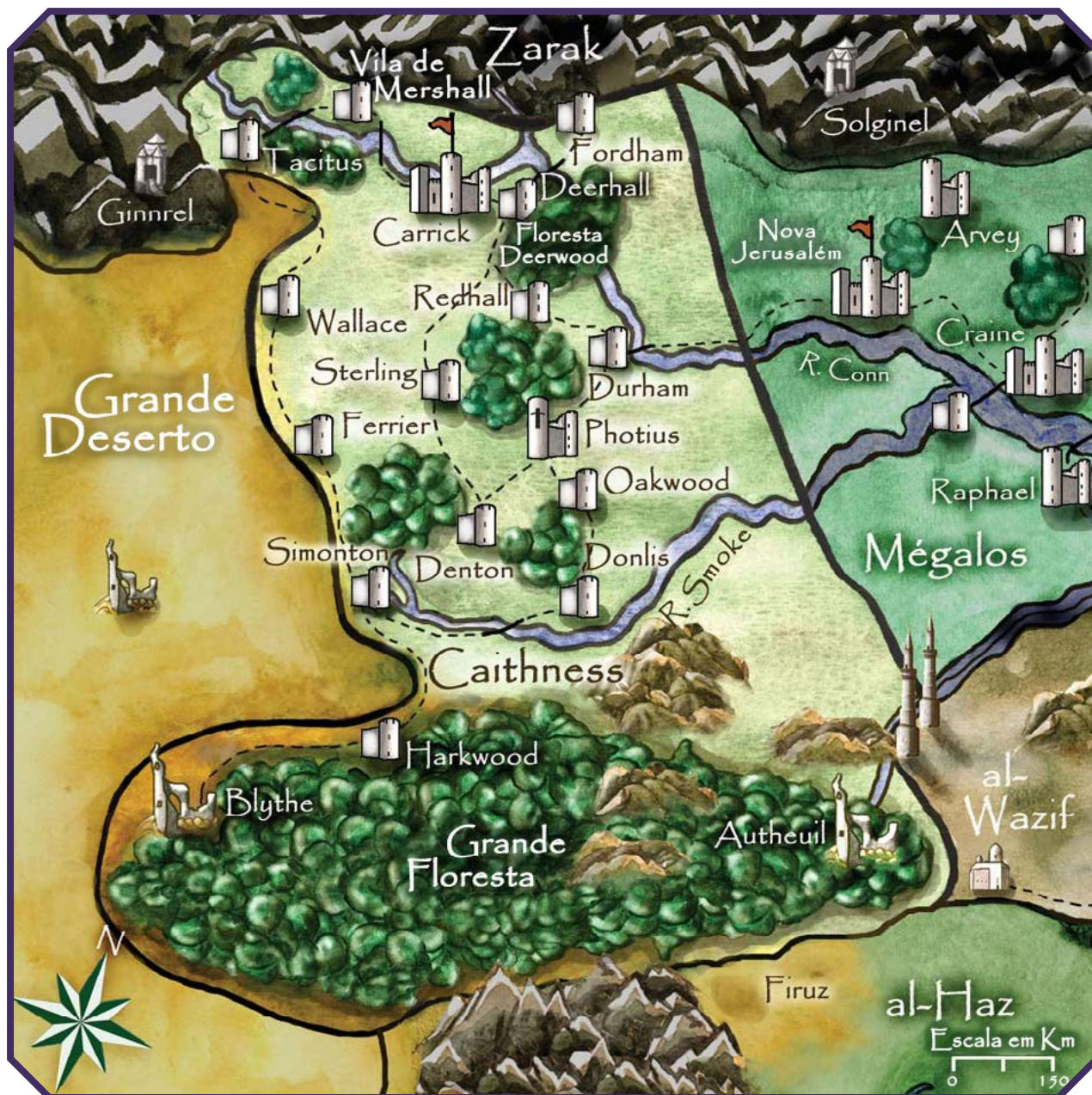
Cartografia por J. KOVACH

GURPS, Warehouse 23 e a pirâmide que tudo vê são marcas registradas da Steve Jackson Games Incorporated. Pyramid, *Cataclismo* e os nomes de todos os produtos publicados por Steve Jackson Games Incorporated são marcas registradas ou comerciais da Steve Jackson Games Incorporated, ou usadas sob licença. O GURPS *Cataclismo* é copyright © 2005 de Steve Jackson Games Incorporated. Todos os direitos reservados. Impresso nos EUA.



Cartografia por J. KOVACH

GURPS, Warehouse 23 e a pirâmide que tudo vê são marcas registradas da Steve Jackson Games Incorporated. Pyramid, *Cataclismo* e os nomes de todos os produtos publicados por Steve Jackson Games Incorporated são marcas registradas ou comerciais da Steve Jackson Games Incorporated, ou usadas sob licença. O GURPS *Cataclismo* é copyright © 2005 de Steve Jackson Games Incorporated. Todos os direitos reservados. Impresso nos EUA.



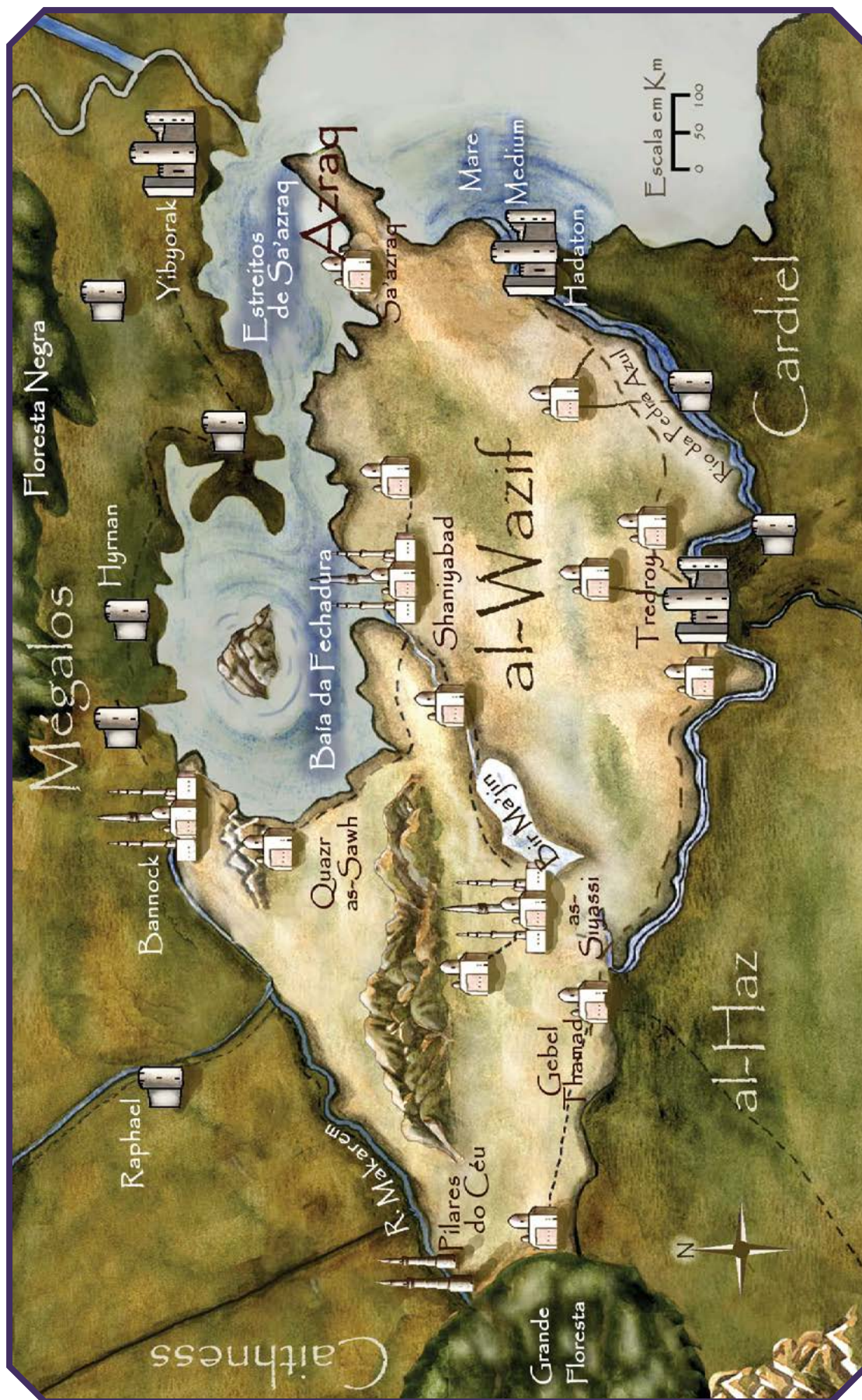
Cartografia por J. KOVACH

GURPS, Warehouse 23 e a pirâmide que tudo vê são marcas registradas da Steve Jackson Games Incorporated. Pyramid, *Cataclismo* e os nomes de todos os produtos publicados por Steve Jackson Games Incorporated são marcas registradas ou comerciais da Steve Jackson Games Incorporated, ou usadas sob licença. O GURPS *Cataclismo* é copyright © 2005 de Steve Jackson Games Incorporated. Todos os direitos reservados. Impresso nos EUA.



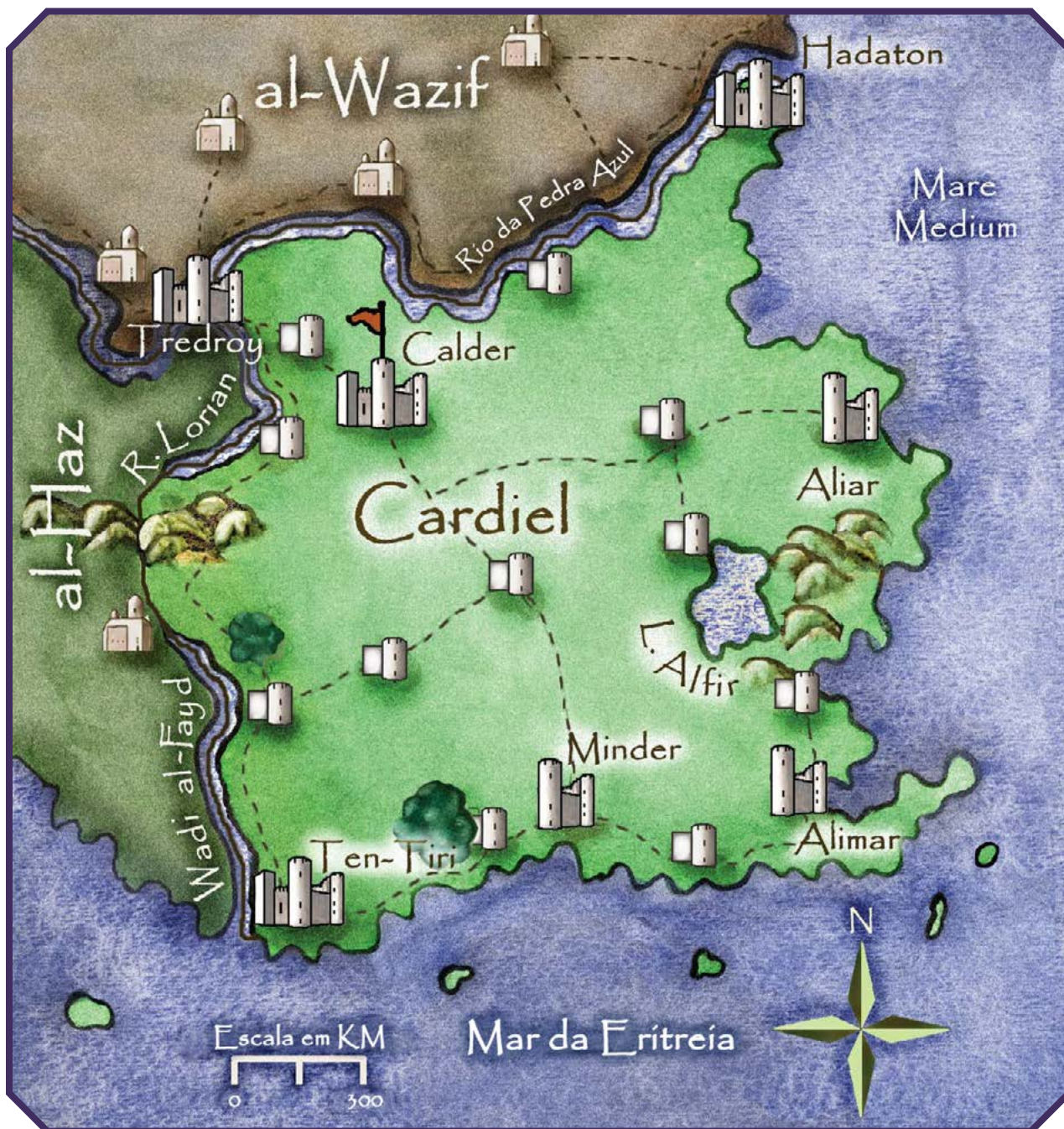
Cartografia por J. KOVACH

GURPS, Warehouse 23 e a pirâmide que tudo vê são marcas registradas da Sieve Jackson Games Incorporated. Pyramid, Cataclismo e os nomes de todos os produtos publicados por Sieve Jackson Games Incorporated são marcas registradas ou comerciais da Sieve Jackson Games Incorporated, ou usadas sob licença. O GURPS Cataclismo é copyright © 2005 de Sieve Jackson Games Incorporated. Todos os direitos reservados. Impresso nos EUA.



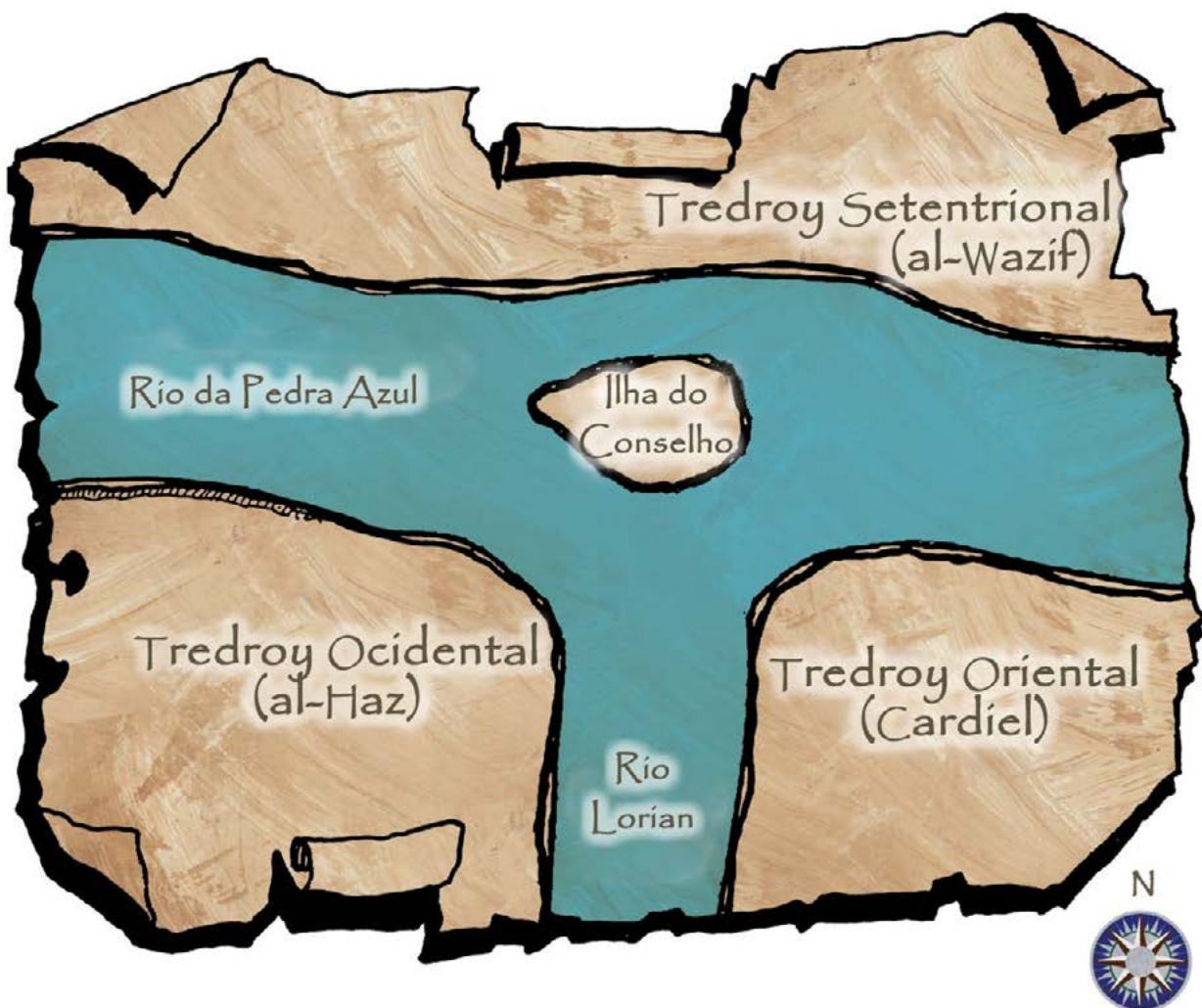
Cartografia por J. KOVACH

GURPS, Warehouse 23 e a pirâmide que tudo vê são marcas registradas da Steve Jackson Games Incorporated. Pyramid **Cataclismo** e os nomes de todos os produtos publicados por Steve Jackson Games Incorporated são marcas registradas ou comerciais da Steve Jackson Games Incorporated, ou usadas sob licença. O **GURPS Cataclismo** é copyright © 2005 de Steve Jackson Games Incorporated. Todos os direitos reservados. Impresso nos EUA.



Cartografia por J. KOVACH

GURPS, Warehouse 23 e a pirâmide que tudo vê são marcas registradas da Steve Jackson Games Incorporated. Pyramid, *Cataclismo* e os nomes de todos os produtos publicados por Steve Jackson Games Incorporated são marcas registradas ou comerciais da Steve Jackson Games Incorporated, ou usadas sob licença. O *GURPS Cataclismo* é copyright © 2005 de Steve Jackson Games Incorporated. Todos os direitos reservados. Impresso nos EUA.



GURPS, Warehouse 23 e a pirâmide que tudo vê são marcas registradas da Steve Jackson Games Incorporated. Pyramid, *Cataclismo* e os nomes de todos os produtos publicados por Steve Jackson Games Incorporated são marcas registradas ou comerciais da Steve Jackson Games Incorporated, ou usadas sob licença. O *GURPS Cataclismo* é copyright © 2005 de Steve Jackson Games Incorporated. Todos os direitos reservados. Impresso nos EUA.



Cartografia por J. KOVACH

GURPS, Warehouse 23 e a pirâmide que tudo vê são marcas registradas da Steve Jackson Games Incorporated. Pyramid, *Cataclismo* e os nomes de todos os produtos publicados por Steve Jackson Games Incorporated são marcas registradas ou comerciais da Steve Jackson Games Incorporated, ou usadas sob licença. O *GURPS Cataclismo* é copyright © 2005 de Steve Jackson Games Incorporated. Todos os direitos reservados. Impresso nos EUA.



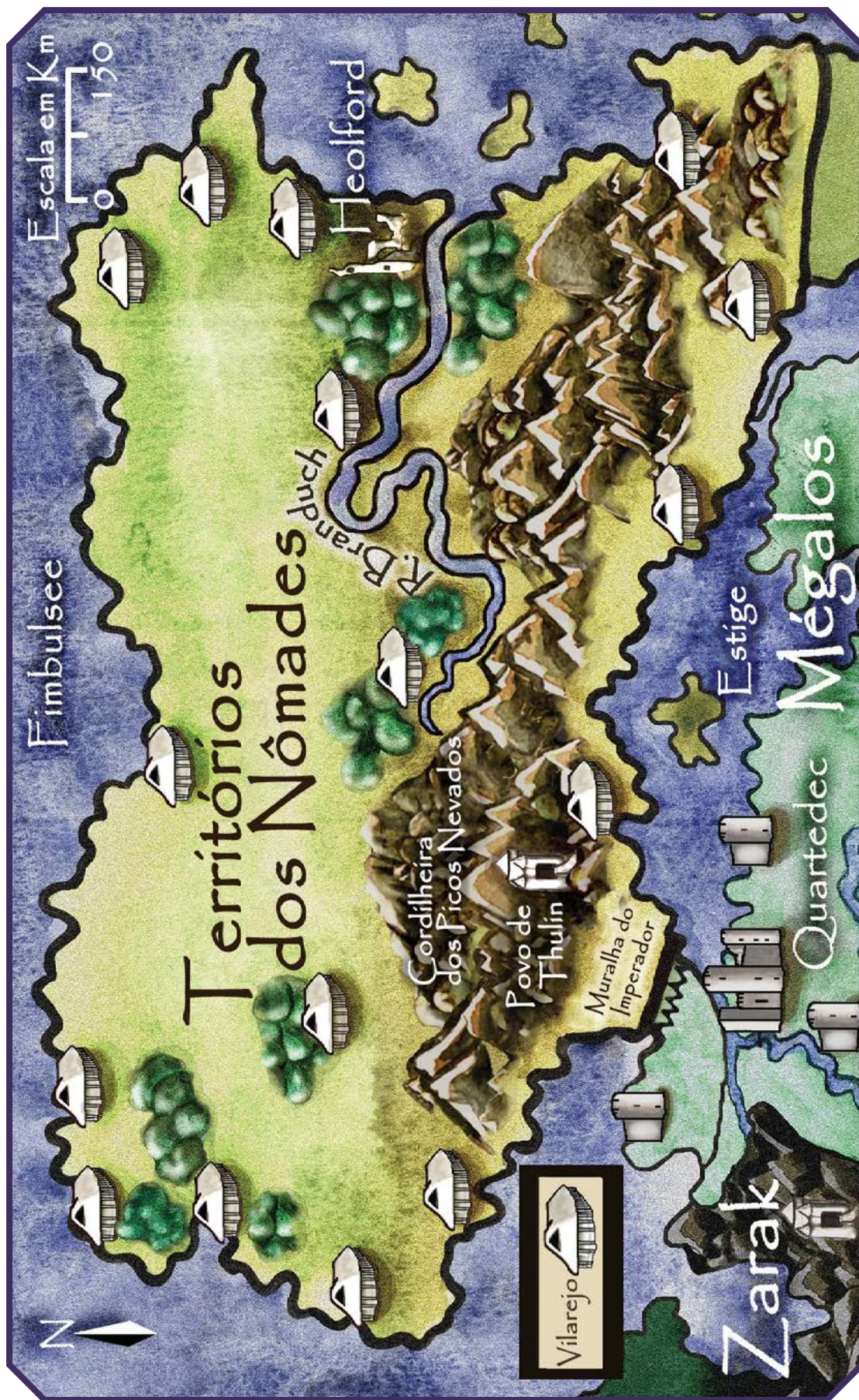
Cartografia por J. KOVACH

GURPS, Warehouse 23 e a pirâmide que tudo vê são marcas registradas da Steve Jackson Games Incorporated. Pyramid, **Cataclismo** e os nomes de todos os produtos publicados por Steve Jackson Games Incorporated são marcas registradas ou comerciais da Steve Jackson Games Incorporated, ou usadas sob licença. O **GURPS Cataclismo** é copyright © 2005 de Steve Jackson Games Incorporated. Todos os direitos reservados. Impresso nos EUA.



Cartografia por J. KOVACH

GURPS, Warehouse 23 e a pirâmide que tudo vê são marcas registradas da Steve Jackson Games Incorporated. Pyramid, *Cataclismo* e os nomes de todos os produtos publicados por Steve Jackson Games Incorporated são marcas registradas ou comerciais da Steve Jackson Games Incorporated, ou usadas sob licença. O *GURPS Cataclismo* é copyright © 2005 de Steve Jackson Games Incorporated. Todos os direitos reservados. Impresso nos EUA.



Cartografia por J. KOVACH

GURPS, Warehouse 23 e a pirâmide que tudo vê são marcas registradas da Steve Jackson Games Incorporated. Pyramid, **Cataclismo** e os nomes de todos os produtos publicados por Steve Jackson Games Incorporated são marcas registradas ou comerciais da Steve Jackson Games Incorporated, ou usadas sob licença. O **GURPS Cataclismo** é copyright © 2005 de Steve Jackson Games Incorporated. Todos os direitos reservados. Impresso nos EUA.



Cartografia por J. KOVACH
 GURPS, Warehouse 23 e a pirâmide que tudo vê são marcas registradas da Steve Jackson Games Incorporated. Pyramid, *Cataclismo* e os nomes de todos os produtos publicados por Steve Jackson Games Incorporated são marcas registradas ou comerciais da Steve Jackson Games Incorporated, ou usadas sob licença. O *GURPS Cataclismo* é copyright © 2005 de Steve Jackson Games Incorporated. Todos os direitos reservados. Impresso nos EUA.



Cartografia por J. KOVACH

GURPS, Warehouse 23 e a pirâmide que tudo vê são marcas registradas da Steve Jackson Games Incorporated. Pyramid, *Cataclismo* e os nomes de todos os produtos publicados por Steve Jackson Games Incorporated são marcas registradas ou comerciais da Steve Jackson Games Incorporated, ou usadas sob licença. O *GURPS Cataclismo* é copyright © 2005 de Steve Jackson Games Incorporated. Todos os direitos reservados. Impresso nos EUA.





Mégalos



Cardiel



Caithness



Araterre



al-Wazif



al-Haz



Sahud



Zarak



Territórios dos Nômades



Terras dos Orcs

Vtaria, Anno 2005



No ano do Nosso Senhor de 1500, começaram a aparecer em Ytarria novos habitantes aparentemente oriundos de Terras de língua Lusitana.

Como os nomes das regiões de Yrth muitas vezes descrevem uma característica importante do lugar, ou avisam quanto a grandes perigos para os viajantes, os Lusitanos quando falam entre si, em seu linguajar incomum, utilizam, muitas vezes, nomes diferentes dos usuais para essas regiões.

O cartógrafo Vasco de Almada introduziu a seguir uma compilação dos mais conhecidos entre esses nomes, de forma que possamos entender o que falam os Lusitanos e, por outro lado, possam eles estarem advertidos dos perigos que os esperam quando de suas viagens por Ytarria.



Ytarria, Anno 1986

Blackwoods — Floresta Negra
Bluehoal River — Rio da Pedra Azul
Bronze Mountains — Montanhas de Bronze
Djinor — Terras dos Gênis
Drift Abbey — Abadia de Drift
Engerori Forest — Bosque do Imperador
Engerori Wall — Muralha do Imperador

Fence of God — Muralha do Altíssimo
Great Desert — Grande Deserto
Great Valley — Grande Vale
Hunt Tower — Torre de Caça
Island — Ilha
Keyhole Bay — Baía da Fechadura
New River Jordan — Novo Rio Jordão

Nomad Territories — Territórios dos Nômades
Orlands — Terras dos Orcs
Ring Islands — Atóis Gêmeos
Ruins — Ruínas
The Maelstrom — Maelstrom
Whitehood Mountains — Cordilheira dos Picos Nevados

Ytarria

Este mapa foi originalmente produzido no ano do Nosso Senhor de 1992, antes da festa de Santo Estevão, para Sua Excelência, o Lorde de Sterling, por Candia de Mallory

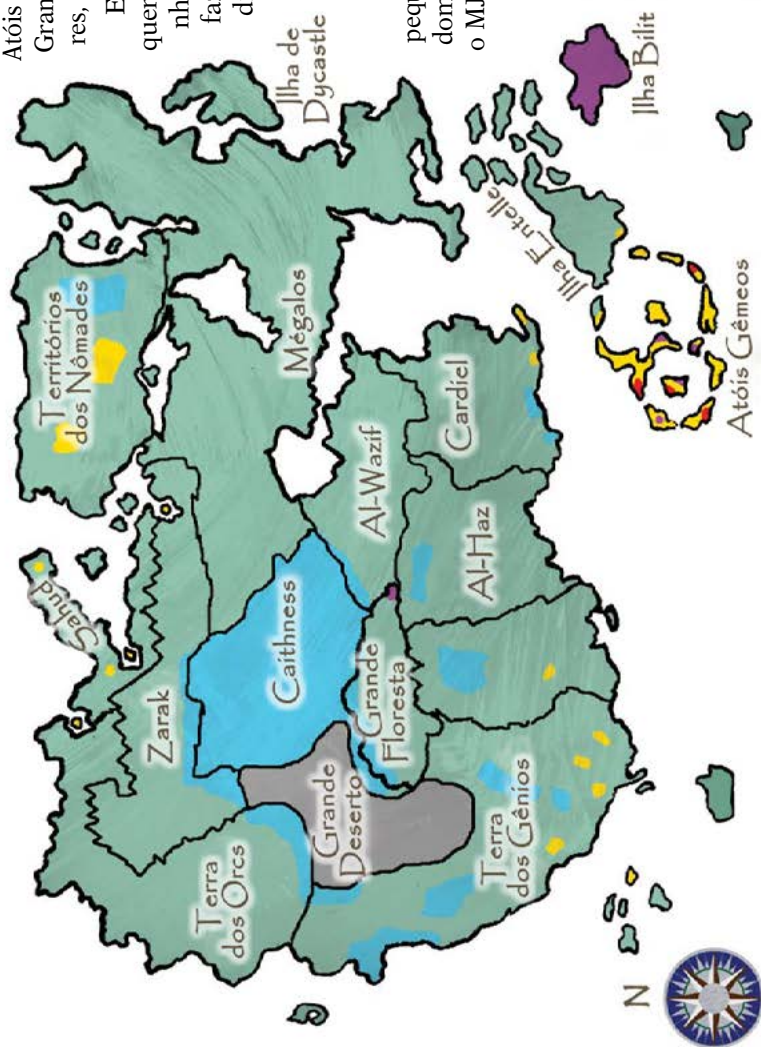
Níveis de Mana por Ytarria

A maior parte de Ytarria tem mana normal, com exceção de Caithness (mana baixo), o Grande Deserto (mana nulo), Ilha Bilit (variável) e as Atóis Gêmeos (principalmente alto, com pontos muito altos e variáveis). Grandes pontos de mana alto e baixo são encontrados em outros lugares, como mostrado.

Este mapa tem mais informações do que (provavelmente) qualquer pessoa em Ytarria teria, mas os magos em cada área o reconheceriam como correto para sua área. O MJ, é claro, é livre para fazer mudanças ou apresentar conselheiros PdMs muito confiantes discordando das informações no que se refere a terras distantes.

Apenas os principais recursos de mana são mostrados. Os pontos amarelos que representam os pontos de mana alto em Sahud são exagerados para torná-los visíveis, assim como o ponto roxo que representa Authiel na Grande Floresta. Existem muitas, muitas pequenas áreas em todo o continente onde o mana varia do nível predominante, como os pontos ao redor dos castelos de gênios (pág. 176); o MJ pode criá-los para se adequar à campanha.

Para maior clareza, apenas as áreas terrestres são coloridas. Lagos e oceanos costeiros geralmente têm o nível de mana da terra adjacente; o nível de mana nas profundezas dos oceanos é quase sempre baixo, com algumas áreas sem mana e algumas com mana variável. Veja a pág. 178.



- Mana nulo
- Mana baixo
- Mana normal
- Mana alto
- Mana muito alto
- Variável

Cartografia por J. KOVACH

GURPS, Warehouse 23 e a pirâmide que tudo vê são marcas registradas da Steve Jackson Games Incorporated. Pyramid, **Cataclismo** e os nomes de todos os produtos publicados por Steve Jackson Games Incorporated são marcas registradas ou comerciais da Steve Jackson Games Incorporated, ou usadas sob licença. O **GURPS Cataclismo** é copyright © 2005 de Steve Jackson Games Incorporated. Todos os direitos reservados. Impresso nos EUA.

UM MUNDO DE MAGIA

Bem-vindo a Yrth, um reino de raças e monstros incrivelmente variados — incluindo pessoas arrebatadas de nossa Terra e de outros mundos pelo colossal Cataclismo! Agora os humanos disputam terreno com anões, elfos e entre si mesmos. As Cruzadas não são história antiga aqui — são eventos atuais. E neste mundo, a magia funciona!

Viaje desde as planícies varridas pelo vento dos Territórios dos Nômades — onde ferozes guerreiros Nórdicos buscam uma morte valente para ganhar um assento em Valhalla — até Mégalos, o antigo império onde a feitiçaria e a intriga política andam de mãos dadas. Ou faça seu caminho para o sul até as terras Muçulmanas de al-Wazif e al-Haz para explorar a cidade proibida de Geb'al-Din.

Aqui tem um contexto mundial completo — história, religião, cultura, política, raças e mapas coloridos detalhados — tudo o que é necessário para iniciar uma campanha. Phil Masters (dos RPGs *Discworld* e *Hellboy*) e Jonathan Woodward (*Hellboy* e *GURPS Ogre*) compilaram todo o material anterior de Yrth e o atualizaram com novos povos, lugares e tramas, bem como muito mais detalhes sobre poderes mágicos e místicos.

Deixe sua própria marca em Yrth. Saqueie as ruínas dos elfos enquanto evita os nativos do deserto. Faça o papel de um herói nascido no campo... um pirata orc... um agente duplo Muçulmano encarregado de se infiltrar na ordem dos Hospitalários.

Um mundo de magia está esperando por você...



Escrito por **Phil Masters** e **Jonathan Woodward**

Editado por **Janie Murphy** e **Steve Jackson**

Baseado no **GURPS FANTASY** por **Steve Jackson**, **Kirk Tate**, e **Janet Naylor**

Arte da Capa por **Bob Stevlic**

Ilustrado por **Bob Stevlic** e **Chris Quilliams**

Cartografia por **J. Kovach**



**STEVE
JACKSON
GAMES**

www.sjgames.com